

V. évfolyam 5. szám, 1994. május

168,- Ft

Számítástechnikai magazin

KByte



ECTS

UFO
HORDE
ULTIMA VIII
DARKMERE
APOCALYPSE
EVASIVE ACTION
BENEATH A STEEL SKY
GREAT NAVAL BATTLES II

ROBOCOP 3



MINŐSÉG. VÁLASZTÉK. KEDVEZŐ ÁR!



A KIXX XL termékek ezt nyújtják NEKED.

A legnagyobb kiadók legendás játékait megtalálod
az 576 KByte boltjában!



576 Kb-yle

TARTALOM

Azbesztekstyűt a mancsokra,
ha nem akarjátok megpörkölni
magatokat! Olyan forró az ehavi
számunk, hogy olvasása közben
még a hegesztőszemüveg viselése
sem túlzás...

ECTS

A fergeteges londoni show képezi
újságunk magját - 11 oldalt szentel-
tünk neki, hogy minden géptípus kép-
viselve legyen az összeállításban.

2, 22



Az izometrikus szerep-
játékok új trónörökösé
megszületett Amigara.
Térképpel ellátott kártyát
kanyarítottunk róla.

6



DARKMERE

LEGACY OF SORASIL

A nagymúltú Hero Quest
második epizódjáról már
olvashattatok egy behar-
angozó cikket. Mostani elemzé-
sünk ezt teszi teljessé.

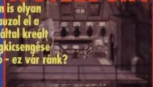
38



BENEATH A STEEL SKY

A távoli (vagy nem is olyan
távoli) jövőbe kalauzol el a
világhírű grafikus által kreált
játék, melynek végkicsengése
igencsak lehangozó - ez vár ránk?

46



ECTS HÍREK	2-4
HORDE	5
DARKMERE	6-8
EVASIVE ACTION /MEGARACE	9
ULTIMA VIII	10-11
STUNT ISLAND (2. rész)	16-17
UFO	18-20
CÍMLAPSZTORI	21
ECTS (SEGA, NINTENDO)	22-29
WANTED (DOOM TÉRKÉPEK)	30-31
CD 32	32
CSEVEGŐ	33
GREAT NAVAL BATTLES II	34-36
MR NUTZ	37
LEGACY OF SORASIL	38-39
EXKLÜZÍV	40
APOCALYPSE	41
ÉRKEZÉSI OLDAL	42-43
FANTAZMAGÓRIA	44-45
BENEATH A STEEL SKY	46-48

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvételre, másolásra, illetve
bármilyen módon újra felhasználásra csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0065-8226

Hírnél: Zrínyi Nyomda, Budapest (94.2543/5-66-22)

Feladás vezető: Geraszly István

Lapfolyószerkesztő: Balogh Zoltán Főszerkesztő: Áprily Zoltán

Lapfolyószerkesztő: Molnár Dániel, Kovács Lili

Hírnél: Balogh Zoltán, Áprily Zoltán

Kiadja a COMGAME GmK. 1026 Bp., Fülöp u. 47/b.

Levél: 1389 Budapest Pf. 132.

Teljesítés: a Munka Rt. Mh Rt.

Működés és Törzsi Kft. Neupress Kft. Extrahír Rt.

Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME GmK) 1389 Budapest, Pf. 132.

576 Kb-yle

[illegible][illegible]

SALES CURVE

[illegible]

SIERRA

[illegible]

VIRGIN



US GOLD

[illegible][illegible]

-To jó lehet! Már megint itt vannak!
-És mennyire!
-Mennyire? aki tud! A HORDA újra támad!
-És az új vezetőnk?...
-Igen, Sir Chauncy!
-Ő majd megvédi minket!

Hogy mi ez az zagyvaság? Nem más mint a Horda támadása előtti hangulat. Bizony, amíg nem vult Sir Chauncy, az emberek rettegtek a királyság területén. Nem volt aki megvédi a településeket a vörös gonoszok ellen, sők sorra jartak a falvakat, kirabolták és felfüggyalták a szegény emberek házait. A Horda szabadon gazdálkodhatott. Nálj így volt ez hajdanán, de most, hogy a király ölébebe aletit megemeltette Chauncy, a nicsetlen gyermek (ugyanc királyunk félrevelt, s a falvakat a torkából és a derék fúj ugrasztotta ki egy jökora hétévesével), s ezzel megkapta a lovagi címet. Így egy erős és bátor védelmező akadt a falvaknak. Igaz, vannak rossz-kortári h Chauncynek, például a király háncsora, aki teljes

beszed (igaz nem a legjobb minőség), fu-gateses zenék és hangfelfekők. Külön meg-petés volt származása, amikor mindenféle muzsika és egyéb tárgyat nélkül egyszerűen fogta magát a program és beszélt a Gravó hangkardjait.

A királyon egyáltalán különféle területet kell megvédenünk a hordától, amely minden ábrán rátá-mog a felükre néhányszor. A falu védelme érdekében emeltekünk kerítést, építhetünk vízerőket, szig-szárakat, ültethetjük lélek. Az építkezések mellett parzsa-nak hangyákat figyelmen kívül, hogy a falvakat torz-szad-nak kell, hisz minél nagyobb, annál közelebb fizet. Az izometrikus és baloldali mozgástól mind kitérni és jobb gomb-fel/le-vel változhatnak. A jobb gomb lemozgatása után párhá-ban mozgatható az agerát változhatnak a különféle helysér-teknek dolgok közül (szék, székpadok, karok, fal, föld, melyek változhatnak a későbbiekben növelhetik). A bel gombbal helyezhetünk el valamit a területen. Az F3-mal kijelölhetük ha a

HORDA

menőbe, ahol a zenét, hangokat kapcsolhatunk ki/ra. A jobb gombbal a farkas ábrát változtatjuk, az újabb jant, hogy jön a horda (egyáltalán addig építhetünk amíg a homokóra le nem perog). A horda első parzsa kardunkat láthatjuk fel, amit a bel gombbal láthatunk meg a fűzök felét. Ha a királyt a változhatnak a jobb gombbal, de a mer a különféle szigetek közül. Az ellen-fekők igen sokféle, ahogy a falvakat a jöttekben, és a kamégyonok a torkából a trófiá minden megváltozhat-közörmű. Ha a hord király védelmezők kellen egy kis aranyképpel kö-tetők, ruháinkat oda és szedjük fel, hisz így a pénzhez lehet jutni.

Minden év végén adozunk kell a király tencsencsének, s erre az összegre nem ért ha spó-ro-lunk, különben hamar ve-get ér a játék. Adózás után van mind állományokra, illetve különféle kiegészítők meg-vándorlásra (pl. újrat beállítjuk, vagy egyáltalán csomagot vehetünk, esz-tig kávélat, s ezzel vonhatjuk körbe a városát), amelyek rendkívül sokféle és drágák, de előbb-utóbb megvásárolhat.

A pénzszármazás csak mája, ha lélek állhatunk, s min-tén kintunk kivágnak őket, de végzettség, mert a 2. pályán né-melyik fu kivágással ellenőrzhetünk is cölkennak. A macsora pályán érdemes követni a baloldali, sokszor kinyitva vezetnek, s néha bizony 500 aranyat a bukhatunk. Mindenképp igye-lünk első beruházásunkat a lovagot, aki zokni mag a harcolnak, vagy a An Max bukhatunk, ami nagyvívója a harcosok között.

A program karbantartása nemcsak a sokszor kinyitnak, kiegészítők, amik van amidek hatással vannak a kalandra, de a előfordul, hogy egyszerűen csak egy kis állományt veszünk. A játék nagy előnye, hogy rendkívül egyszerűen karthetők, bármely adja magát, s egyszerűen nem lehet meg-venni. Egy játékosnak azért, hogy csak addig lehet játszani, de valójában meg lehet játszani az a négy tízórát két órába kézik.

Koranczal Gáspár



sírvébl gyűltől át, de a király és a nép partfogalmai nem érheti komoly baj!

Gondolom a Toys for Bob elnevezés nem sokat mond. Pedig az a társaság készítette ezt a brilliáns stratégiai játékot néhány okkionnal megelőzőre. Ritkán ülök le nyomulni stratégiai játékkal, de a Duna 2 óta ez az első, ami mellett képes vagyok öröket elvonkálni: néha kéremkedek, mikor együtt érlelők Chauncy-val. Egyzávaló egy nem mindennapi stratégiai caccal van dolgunk. Az előzményekből nagyjából kideríthetjük, hogy falvakat kell megvédenünk egy bátor fővel, akin a király lovagja ül. Témáron ennyi a játék levege, de vétek lenne nem megemlíteni a kitérőt: a játék folyamán precíz grafika, bihatatlannál részletes animációk, fantasztikus ábrázoló képek (na tessék, ki-fegytem a jeltől...), végig dígi

ÉRTÉKELŐ

grafika 90%

hang/zene 93%

kezelhetőség 89%

kihívás 65%

ÖSSZEHATÁS

90%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

Az első számban már olvashattok egy rövid ismertetőt a Darkmere-ről, amit a játék demoverziója alapján írtam. Nos, azóta megírkezt a teljes program és én nem tudtam ellenőrizni a kiértékelést: teljes erővel belevettem magam a játékba. Az mindenesetre igen hamar kiderült, hogy a programozók a végző verzióba apait-anyait beledrokk, úgyhogy valószínűleg

orkok tartózkodnak és minden egyes sikeres találattal növeli egy kicsit az életerőnk (nem rossz, ugye?). Persze semmi sem tökéletes, a fegyver ugyanis nem hajlandó jó jellemű lényeket megsebzni, sőt, a mi energiánkat csökkenti egy-egy ilyen balzerencsés találattal.

Már-már úgy tűnt, hogy hírlap felindulásból végjártam a Darkmere-t, de a tesztelésre kapott verzió egy apró kis programhibájából kifolyólag ez nem jött össze. Na de sehol, a játék jó kétharmadát így is végignyomtam, sőt, példás átfegyvereléssel még fel is térképeztem az első két pályát. De minék is csópiam itt a szót. Következzen inkább a Darkmere, 1994 egyik legnagyobb kalandjátékának (majdnem) teljes leírása.

AZ IRÁNYÍTÁS

Ahogy azt már a múltkor is írtam, a játék kezelése példásan egyszerű, teljesen mentes a legtöbb kalandjátékok elborító ikon és menü hegyektől. A tűzgomb megnyomásával hívhatunk le egy rövid listát az adott képernyőn végrehajtható cselekedetekről (Search). Mellette a nálunk lévő tárgyakról is ügyeskedhetünk (Inventory). Külön érdekesség, hogy a Help ponttal apóntól kérhetünk segítséget (tanácsot vagy a játékállás kimintását), bár ezt csak B alkalommal játszhatjuk el a kaland során. Nagyon eredeti ötlet az is, hogy a játékállást egy time-reverse potion nevezetű ital felhasználásával

tudjuk kimenteni, amiből a későbbi pályákon bizony már csak elvétve találhatunk egyet-egyet. Lényegesen gyakoribb tárgy a strength potion (megnöveli erőnket), a steal potion (rövid ideig láthatatlanná válnak) és a különféle anniválók (ezekkel az elvesztett életerőnket nyerhetjük vissza). Ezeken kívül még találhatunk különféle kulcsokat (a zárt ládákat és ajtókat nyithatjuk velük) és néhány használatos kacsatot (csatornavíz, mérget stb.).

A HARC

Nem igen, most érkeztünk el a játék talán leggyengébb részéhez. Nekem személy szerint semmi kifogásom sincs az ügyességi elemekkel átszőtt kalandjátékok ellen, de azért nem kéne a harcot so'em up szintre degradálni. A Darkmere-ben a harc sajnos ritka primitív sikerült, mindössze az alábbi mozdulatokat variálhatjuk: Tűz+le: támadás blokkolása. Tűz+fél: csopás fejre. Tűz+jobbra/balra: csopás testre.

Az szintén nem egy nagy hiány, hogy csak az apónt által ránk testült varázskardot használjuk, új fegyverek használatára nincs mód. Amígyn ennek a kardnak van néhány igen hasznos képessége: jeli, ha a közelben



ÉS VÉGEZTÜL A LÉNYEG....

...vagyis az első két pálya végigjártása. A kaland egy poros kis faluból indul, amit ork hordák és néhány kisebb sárkány tart rattegésben. Ezek után már mindenki számára világos lehet, hogy a küzbiztonság nem éppen tökéletes, szóval gyakran kell majd a kardunkhoz nyúlunk. Először is járjuk végig az összes utcát és gyűjtsükssünk össze minél több kulcsot és egyéb tárgyat. Miután sikerült némi vagyonra szert tennünk, beszélgetssünk al az utcán ténfergő emberekkel (woman, hooded man, trader, barbarian), valamint a kocsmárossal (fogadó), a kovácossal és a fegyverárussal. Számtalan ökörség mellett néhány lényeges dolgot is megtudhatunk, pl. hogy a falu számos lakóját elhurcolták az orkok valami Fekete-hegység (Black mountain) nevű helyre, vagy hogy a falu kapuján csak egy jelszóval juthatunk ki. Az első küldetést mindenesetre a fegyverkovács adja, erre kér meg minket, hogy szerezzünk neki 5 db ingot nevű tárgyat (a fene tudja mi lehet az, most éppen nincs a közelben egy szótár se). Na, majd később szerzünk neki ingot, most inkább nézzük meg a hidat. Húha, egy Gyalog-galoppból ismerős jelenet



fogad bennünket: valami bolond lovag (Mad Knight) üdvözl bennünket azzal a szomorú hírral, hogy a hid az övé és húzzunk innen. Ugye ezt te sem gondold komolyan, ősi? Sajnos mégis... Az mindenesetre néhány ütésváltás után kiderül, hogy páncélos barátunkkal nem érdemes kitékedni, adjunk inkább neki egy kardot (Give sword). Kardot az után lehet találni vagy a fegyverboltban vehetünk egyet. A lovag persze nagyon megőrül a kardnak, rögtön valami csatából (axe) kezd el emlegetni. Nyalókat ne hazzak??! A csatából (axe) egyébként szintén a fegyverárúsnál vehetjük meg (Trade) meglehetősen borsos áron. A bárd mindenesetre megleszi a halált, az örül lovag felvált és mi átmehetünk a hídon.

Ezután kezdünk el ingotot gyűjteni a házakban és az utcán (ez egy igen időigényes mulatság lesz), majd a szerzeményünkkel vonulunk a fegyverkereszk. Ő hálából közli, hogy a fogadóban idologló törpe (dwarf) ismeri a jelszót. Hurrá, irány a kocsmát Itt sajnos kiderül, hogy a törpe nem hajlandó szóba állni halmi jöttment elfekkel (és fél-elfekkel). Adjunk neki egy kis itkót (Give tankard), hétha ettől meglágyul a szíve. A kívánt eredmény ezúttal elmarad, mindössze annyit hajlandó kinyitni a drága, hogy valami "koponyaresztő" (Skullbuster) nevű ital után vágyakozik, ehhez viszont be kell szereznünk valami különleges füvet (Herb). Alighanem mindeaki kitálatla, hogy a fűért az alkímistát kell leleljnünk, aki persze rögtön ki is oszt egy új küldetést: a 3 ellopot varázslattal kell visszaszerznünk. Azt persze már nem árulja el, hogy ki csúrt a el a cuccot, azt mindenkinél ki kell következtetnie... A lopást 3 csúnyán uk követte el (Hooded man), náluk találhatjuk meg az elvesztett italokat. Ezeket a fickókat persze nem túl egyszerű megoltni, az egész várost keresztül-kasul be kell baragolnunk, hogy végre a nyomokra akadjunk. Miatn mind a háromkat annak rendje s módja szerint legyilkolunk, vigyük vissza a három varázslatt és megkapjuk cserebe a beígért füvet. Innen már egyszerű a dolog, rohajunk vissza a kocsmába és a csapossal kevertessük ki a Skullbuster, majd a lejtőn

túrul a szemünk elé: két ork készül éppen egy druidát föléldozni. Ennek már fele sem tréfa, rohajunk szegény fickó védelmére. Az orkák lemeszálása után beszélgetünk el vele, néhány érdekcs infót tudhatunk meg egy Malthur nevű nagy varázslóról, aki talán segíthet nekünk. A csevelet után menjünk vissza a kapuhoz, ahol az ör nagy kegyesen hajlandó kiengedni végre, csak míg előbb kapupénz címén elveszi az összes tárgyatunkat. Klassz...

A szépen megajzolt átvezető kárp megtekintés után egy erősen talajuk megunkat,

adják nda a törpének, aki erre közli a jelszót. Remek, irány a kaput Itt azonban az ör azzal fogad, hogy csak ne akarjunk mi itt köröngészni, előbb nézzünk el a templomhoz, ahol moste-nában igen gyanús dolgok történnek.

A templomban ké-
ves kis
tőlkép



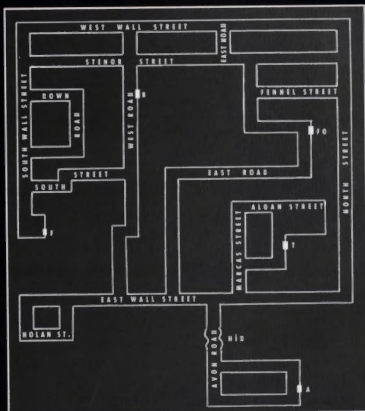
nyúlacsányával (throw rabbit), majd szedjük fel a sárkánycsőrét. Ezután nézzük meg megunknak a gombok örmőit és beszélgetünk el vele, majd ugyanezt jösznek el az unikornissal is. Ha mindazzal készen vagyunk, már csak az ork csapatot kell miszlikbe aprítanunk és szedjük fel a jutalmunkat a gombok hercegnőjénél és az unikornisnál, aztán irány Malthur. Ha az unikornis szíveskedne, nézzünk szét még a környéken és ltsunk ki pár orkot.



ahol mindelele gyanús állatok rohagnak a földön (közlebebrak: nyulak), csúrpel-nek a madarak stb. Itt ott találkozhajunk persze kiránduló orkakkal, egyébként valami-né néhány tájlelátót ködö-zgető élőhalottal (undead). Nehe a továbbhaladási egy koponyá gátolaj, azeket nemes egyeszerzősítgel verjük szét, és már szabad is az út. Egy rövid gyűjtögető-körút után látogassuk meg nagyapánkat, aki éppen elég romty állapottban egy fa tetején agazál.

Hogy ezután mi jön, azt már csak a Core Design programozói tudják (na meg azok, akiknek az eredetiig is hódolva verző van meg). Zsákszánt csak annyit mon-dának: apróbb hibái ellenére a Darkmere egy olyan játék, amit egy vértől kolandor se hagyhat ki.

T.J.



LEVEL 1: A VÁROS

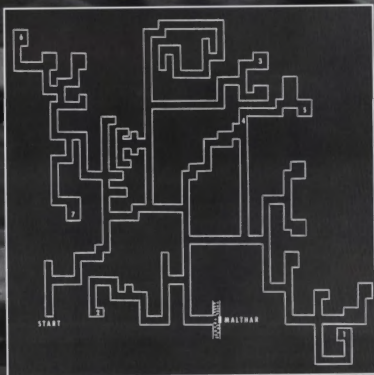
JELMAGYARÁZAT:

- K: KOVÁCS
- F: FEGYVERBOLT
- FO: FOGADÓ
- T: TEMPLOM
- A: ALKIMISTA

LEVEL 2: AZ ERDŐ

JELMAGYARÁZAT:

- 1: FOGOLY NIMFÁK
- 2: UNIKORNIS
- 3: FELJÁRAT A NAGYAPÁHOZ
- 4: PÓKHÁLÓ
- 5: CSONTOK
- 6: A GOMBÁK ÚRNŐJE
- 7: KÖKÖR





A szimulátor kedvelők közöttem huzos szájjal veszik tudomásul, hogy az EVASIVE ACTION című PC-s játék tesztelését nem mesterük, SZIVC kiváltta el. Ennek az az egyszerű oka volt, hogy mi (Zsolt-Martin) itt az újságunk stúdiójában diktátorát vezetünk be, ahonnan a legutóbbi újságunkat az alábbiakban a munkáját előltek. Tehát azonos módon szimulátor Martin tesztel, a kulcsfontosságú pontig Zsolt játsza végig (vagy megsejti).

A játék egyébként azonos a legutóbbi kiadású, akik utóbbi órákig repkedni, időtlen riválékkal küzdeni és térképeket bontgatni - az ezek, akik az és F-18-cal is kiengedni karakokkal purultak össze-össze a földön. Az EVASIVE ACTION-ban ugyanis csak az oktatón van a hangosító, a város gyökölő és az áruló szimulátorok.

A programban 4 időtállóan ártóak azonos játékokat: 1917, 1942, 1995, 2044. Zsoltunkat két gép áll rendelkezésre, azokat tesztel szerint csatlakoztatjuk. Micsoda edzetek, történelmet és típusokat nem ismeretlem előltekünk keresztül, mert halálra is nem árulak - nyomulni kell velük és kész.



A két gépet bemutatás képernyőn állítottuk be a játék típusa: egyedül, kettőn, modonnal, akárhogy, lassan tovább tudunk lépni az OPTIONS képernyőre, ahol további finomhangolások végezhetők a repülőgéppel kapcsolatosan.

Itt dönt-hatjuk el, hogy végülis milyen sifistában akarunk közölni: BOMBIGHT - a legösszetettebb forma, kiszámoltan emulátorokkal, javítások, tesztelés. AIR RACE - a lehető leggyorsabban kell átvágni a STUNT feladatokat, de itt nem lehet beléni az ellenfél, csak meg-



bentem. ATTACKER - a klasszikus macska-egér játék, ahol egy ideig harcol, utána pedig védekezik csapattal közösen.

Az irányítás egyszerű, az irányítás körül csak egy változó és egy végrehajtó billentyű használható. A leggyorsabban gombokat váltogatni, és a leggyorsabban megkapni, hogy a játékban rakéta és a hirtelen nyitásokkal nem adhatók. Az F3-F2 billentyűkkel váltogatni a különböző nézőpontokat, a TAB-ből pedig a modult kaptuk. Ez a lehető az egyszerű, a következő lépés az a játék, ahol lehet a játék, innentől a játék a döntő pont.

Megvan bátor vállalkozásunk értékelni, hogy a SOFTWARE TOOLWORKS kiadott egy olyan autószeres játékot, amely nem vektorgrafikával készült. Ez az HDYCAR RACING nyújtotta a lehető legjobb kisül veszélyes hatásokkal készült, de két lélek, mit is van a CD-lemez.

"Isse bezzit a YWB1.

mi Híj Lancia Bayla vagyok, és ha akartok vezetni egy olyan univerzumba, ahol a realitás a föld alá hajlik szégyenében. Tudom, tudom, hogy mit gondolt, az most egy buta dolog, ami csak tovább bonyolítja az életet De nem, kedves barátom! A VIRTUALIS TV-



rák közismertén most való-ra változt az élet szimulációja. A világ megdől, hiszen az csak nézni tudjuk a show-t. TE viszont látni is!"

A MEGARACE című műsorban a szereplők egy VIRTUALITY ruhába bújva egy érzékelő, amely csatlakoztatva van a számítógéphez. Te, az ENFORCER nevű versenyző arra vagy kényszerítve, hogy igazoljon a közönség előtt a versenyen, hiszen a nézők igazolni akarják. Vagyis is, tud csak bejeleni nem lehet, hiszen az jobb, mint a valószínű! Vagyis a MEGARACE-ből.

A játékot billentyűzettel, egérrel és joystickkal irányíthatjuk. Vagyis is 5 fontos dolog van a gyorsítás/lassítás, jobb-bal irányok és a leveles. A kezdőképernyőn lehet kicserélni a versenyzőt, hiszen 8 fős van, de ezek nagyrésze csak a győzelem után elérhető. A játék 3D képet az ESC billentyű megnyomásával lehet kicserélni. Amikor egy pályát megverszünk, a bontóvezér kártya beletartozik a változatokba.

Még mindig ezen a képernyőn maradunk, a harcom színe gombbal állítható az egész műsor. A zsidóval a nézőknek a játék a kettő az eredménytől kezdve. A sárgával tudunk kölni, ottlennem és a feladat az irányítás módját. A képernyőn lehet a kezdőképet. A bal szélén van a körzetek ellenfél képe. Mielőtt felül a színeket, ottlennem a harcom. Jól van a leggyorsabb vagy a leglassabb, ottlennem a sárgával. A jobb szélén felül van a THRILL-G-METER az mutatja, hogy mennyire élveztes a játék produkció.

MEGARACE





A minap érkezett meg a legendás S76 Shepba az Ultima 8. Erdéklőre vettem kézbe a híres sorozat anyolcadik részét, s ahogy lapozgattam eszembe jutott, hogy a kedveli sorozatnak egyik részéről se jelent meg ismertető újságunk hasábjain az elmúlt évek során. Nem igazán értem miért, de ezt a hiányt igyekszem pótolni ezzel a rövidke ismertetővel, ami főleg azoknak szól akik nem ismerik az Ultima sorozatot vagy az angol nyelvű kézikönyvvel nem tudnak megbarátkozni.

Aki ismerte a 7. részt valamelyik epizódját, annak a grafikával semmi gondja nem lehet, hisz még szebb lett.

Az izometrikus megjelenítés talán az SSI-kam nevelkedett kalandoroknak furcsa lesz, de ha

belenézel az ember egészen a Pagan földjére érzi magát. A játék nem használ túl sok

féle hangkariót, s pechemre (és a többi Gravis-banótára) a Gravis se kárhoz, és sajnos egyik blaster emulátorral sem sikerült eddig behárgolnom. Mindenesetre jó hír, hogy látzanak a programhoz Gravis vezérlők,

de egyelőre nem sikerült beszereznom. A játékhöz egyébként külön speech disket is kiadtak, mint a híres-hírhedt Commanderhez, kemény 3 lemezt tesz ki a házad. A programnak igen nagy a memóriáigénye, 4 megabyte-nak kell a gépünkben lennie, s lehetégtlen használnunk semmiféle memóriamenedzszeri és cache programot (hacsak nincs 4 mb-nél többünk). A memória mellett a gépünknek is tisztességes: minimum 386 DX kell ahhoz, hogy elinduljon, de még egy 486 SX-en is rettenetesen ugrál a scroll, mindig ketyog a windowchester. Persze lassabb gépeken is élvezhető lehet a játék - 8 vagy még több rammal.

A történet röviden annyit, hogy ebben a részben Pagan földjére keveredünk, ahova egy nagy város kézét lehamasztuk, hogy minél távolabb kerüljünk Britanniától és a Földtől (ezeket két világként hallanánk). Aki kíváncsi Pagan teljes mértékére, az őt befolyásoló négy titán legendőjére, az ott élő nőkre és szörnyekre, az jól teszi, ha előveszi a kézikönyvből, hisz jókora történetet karitottak a programhoz. A játék során hát jelentősebb helyre keveredhetünk el, először Tanabroa városába, majd aljutunk Mylthraon atthekába, aki varázslásra tanít meg minket.

Elkeveredünk a boszú öblébe, ahol Zealanok és Panogok háborúznak, s az a hír járja, hogy az elsőlyedi Zealan hajórtól visszajárnak a kelet



katonák lelkei. Természetesen lesz temető, maglathatjuk az egyik Titán-t a hegyekben, s aluthatunk egy misztikus szigetre is. A játék felépítését tekintve nem tér a többi hasonmászó programtól: a játéknak van egy gerinctörténete, s kalandozás során rengeteg apró történetbe keveredhetünk, melyeket vagy teljesítünk néhány hasznos cucc



megszerzése érdekében, vagy hagyunk.

A mágiónak igen fontos szerep jut a játékban, alanyaira, hogy a kézikönyv nélkülözhetetlen a játékhöz: itt találjuk meg a varázslatok nevét, és a hozzájuk való. Ez természetesen egyben a játék védelme is, hisz kézikönyv nélkül kitalálni a komponenseket - az bizony közel lehetetlen. A mágionak egyébként 5 óga van, a Necromancy, a Tempesty, a Theurgy, a Sorcery és a Thaumaturgy, amelyet Mylthraon külön ógként fejleszt ki ki (ő tanít meg minket a varázslásra a játék folyamán). A varázsláshoz szükséges: a varázskönyv és egy fokusz, ami összegyűjti a mágikus energiát, vagy a kopmenesnek.

Az irányítás szinte kizárólag az egérre korlátozódik, s igen sokrétű.

Mozgásnál a nyíl három-féleképpen jelenik meg a

képernyőn, attól függően, hogy milyen távol van tőlünk. Lehet rövid, flycaker esakotatunk; lehet közepes, az jelenti a normál séta sebességét; és lehet hosszú, ilyenkor futunk. A jobb gombot folyamatosan nyomva hallhatjuk, hogy



haladunk, s ha futás közben nyomunk egyet a bal gombbal, hűsünk ugrik egyet. Ugrástól ál-

to hely-

zetben is tudunk,

ha közepes mértán a nyíl és megnyomjuk mindkét egérgombot egyszerre, akkor előre ugrunk egyet, ha rövid nyíl esetén tesszük ugyanezt, akkor felfelé ugrunk egyet. Ezzel a mozdulattal fel tudunk kapaszkodni kerítésekre, falakra, stb.

Valaként megszólítani egy dupla bal gombnyomással lehet, s akkor ugyancsak a bal gombbal választhatunk a kérdések/válaszok repertóriumából. A szöveget továbbítani ugyancsak a bal gombbal tudjuk.

Tárgyakat felvenni, megvizsgálni, használni a bal gomb segítségével lehet. Egy keltatás tárgyán vagy személyen kívül annak a nevét. Két kattintással közelebből is megvizsgálhatunk valamit, pl. tele-nézhetünk egy herbebe, alól-vethetünk egy könyvet stb. Ilyenkor a vizsgált tárgy nagyított képe obblakként jelenik meg a képernyőn és benne lévő tárgyekkel. Ha folyamatosan nyomva tartjuk a bal egérgombot a tárgyon, megjelenik annak fantomképe, s akkor mozgathatjuk (pl. megunkra, s akkor felvesszük); ha egy piros X jelenik, az azt jelenti, hogy a tárgy nem mozgatható, vagy túl messze vagyunk tőle. Harmadik lehetőségment egy két "+" jelet láthatunk: ha a kézen tartott tárgyat valahová elmozdítjuk, az azt jelenti, hogy odadobtuk a tárgyat.

Amennyiben emberkének kattintunk kétféle, egy kis obblakban megjelenik a hípnék és az adatekint. Itt az ember-szülöttes láthatók a ránkaggatott cuccok, a kardtól a pajzsán át a különféle ruhákig. A háttérképeken kattintásunk duplát a bal gombbal, s máris közelebből láthatjuk a tartalmát. Ismételten lehet felhívástani emberkéket oly-

módon, hogy a szobában lévő cuccokat átmozgathatjuk az emberkére. Az megjelenített obblakokat mindig a backspace-szal zárhatjuk le. Ha valamilyen fegyver van a kezünkben és dupla jobbat kattintunk emberkére, akkor támadóállásba helyezkedünk, s a bal gombbal hadonászhatunk

fegyverünkkel, a jobbal pedig mozgathatunk. Ha feldük, hogy harc közben káptelnek vagyunk ugrol vagy mászol.

Az emberkének képe mellett találjuk a karakterlapot, melyen a következő adatok szerepelnek:

- STB: aró, attól függ a harcban nyújtott teljesítményünk, toherkírások, egérsének hossza. Maximális toherkírások károszserese az erőnknek.

INT: intelligenciánk, mely a kaland során

feljölhet. Döntően a man-nánk mennyiségét határozza meg, a manna mindig a károszserese.

- ARM: Vedettségünk, mielőtt egyek a szám annál nehézségben sebeznek meg.

- HTS: Elterőpontjaink száma, maximum az erőnk kétszerese.

- MAN: Mennánk mennyisége, verőzsláshoz szükséges, fokozatosan töltődik újra.

kéty-hatók a játékból.

Sokszor könyvelmesekből állítottakról is kezelni a játékok, ima néhány hasznos gomb:

- C: Fegyverünk előhívása/átvételése.
- AH H: jobb vagy balkezes egér.
- H: Hátizsák kinyitása.
- O: Bálpás az optikus menübe.
- Z: Karakterlap megtekintése.
- Backspace: az összes nyitott obblak bezárása.
- ANY: káptés a játékból.

Nem tudom ki hogy van vele, de engem kicsit akaszt az anyhán macerás irányítás. Szívesebben ülök le inkább egy Arana vagy Revuelto alá, ahol



ÉRTÉKELO

grafika	80%
hang/zene	82%
kezelhetőség	78%
kibírás	65%

ÖSSZTHATÁS
80%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

- WGH: A súly, amennyit cipelünk.

Az értékek alatt látható piros és kék csíkra kattintva a képernyőre kerül elterő és mannapontunk, s így mindig szem előtt vannak.

Az Esc billentyűvel kerülhetünk be a menübe, ahol leírhatjuk az imról, betölthetünk jatekelést (Read diary), menthetünk (Write diary). Az options menüben beállíthatjuk, hogy legyen-e zene, hang, animáció, s állíthatjuk a szöveg sebességét. Credit-el a készülték névsoroké pillenthetünk be, a Quit-el

minden menü egy egy kattintással elérhető, nem kell ezen vecskolni, hogy duplát kattintás vagy egyet, egyszerrel minden gyorsabban megy. Mindenesetre neknek eddig is a kedvence volt az Ultimo sorozat, az kallemas betűk elő nézhet.

K. G.





Az 576 KBByte visszamenőleg is megvásárolható: az 1990-ban megjelent 7 szám kedvezményesen 400,- Ft-ért, az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990 júniustól 1991 decemberig (19 szám) 1100,- Ft-ért. Az 1992-ben megjelent 12 szám is kedvezményesen vásárolható meg 1000,- Ft-ért. 1993-tól kezdve, illetve darabonkénti megrendelés esetén az újság arafélti áron vásárolható meg. A Szimulátor Kultúrcsarnok elhagyott!

A fenti árakhoz portó költség is járul. Postacím: Comgame Kft. 1389 Bp., Pf. 132.

Rangos esemény helyszíne volt április 6-8-ig az Erdel Ferenc Művelődési Központ Kecskeméten. Az államilag elfogadott EXPO rendezvény, az évenként kétszer megrendezésre kerülő Extra-Comp '94 Számítás-, Híradás- és Irodatechnikai Szakkiállítás és Vásár zajlott le itt, amely nemcsak a szakemberek számára volt eredményes, hanem a sok laikus érdeklődő is jól szórakozhatott a három napos kiállítás és vásár során.

Az 1700 négyzetméter alapterületen több tucat kiállító mutatta be termékeit, az érdeklődők nemcsak kipróbálhatták a termékbemutatók szóróait, hanem meg is vásárolhatták az ott kiállított kellekakat, eszközöket, játékokat.

A szállami táplálékra és iszagaotok a nagyteremben halogathatták a számítástechnika fel-

használati területeiről szóló előadásokat. Az itt bemutatkozó szakemberek az ELTE-ről, a Közgazdasági Egyetemről, a Budapesti Tanítóképző Főiskoláról érkeztek és olyan közérdeklő témákat vettek fel, mint a "mechanikai játékok vezérlése számítógéppel", vagy a "számítógépes játékok az oktatásban", avagy "kisgyermekek játékos informatikai oktatása". Az előadások látványos a Kiss Áron Játéktársaság, magát a rendezvény pedig Kecskemét város polgármestere volt. Rendezője a helyi CUNI-PRESS Rendezvényszervező Iroda. Az S76 KByte Shop is képviseltette magát a helyszínen, egy hatalmas Sonic bábuval emelte a rendezvény hangulatát, amely fel-aló járkált a több száz érdeklődő között. Reméljük, hogy az újsi EXTRA-COMP-on már Veled is találkozhatunk!



Már kapható! KÖZÉPFÖLDE SZEREPIJÁTÉK™

„Egy játék mind fölött”

**A Middle-earth Role Playing (MERP) szerepjáték
magyar kiadása**

**Ne késlekedj! Rendeld meg még ma a szerepjátékot, mely a legnagyobb fantasy
világot kelti életre!**

A szabálykönyv ára 1280 Ft, megvásárolható a következő könyvesboltokban és szerepjáték szaküzletekben:
Silverland (Budapest 1036 Lajos u. 40.), Sárkányfészek (Budapest 1052 Bárczy István u. 1-3.),
Trollbarlang (Budapest VI., Teréz körút 13.), Illyés Gyula könyvesbolt (Budapest VI., Andrássy
út 16.), Computer Garázs (Debrecen, Lőrántffy u. 2.),

vagy megrendelhető rózsaszín postautalványon, az ODIN Fantasy Bt.-től (1680 Bp., Pf. 33.). A kiadó a csekk
60 Ft-os feladási árát magára vállalja, így a csekken ennyivel kevesebben kell csak elküldeni. Külön
postaköltséget nem számítunk fel.

Ha a megrendeléssel együtt a Bíborholdra is előfizetsz, 100 Ft kedvezményt kapsz, tehát 2660 Ft helyett
csak 2560 Ft-ot kell fizetned.

A keménykötésű kötethez két tízfaldalú dobókockát adunk ajándékba.

**A nagy hősök, Aragorn, Frodó és Gandalf után Te is beírhatod neved
Középfölde történelmébe!**

**Kiegészítők a MERPhez a Bíborhold fantasy és
szerepjáték magazin minden számában!**

Asszonya nekem a Zelow: to Martin, csinált most már valami most is, no csak a konzol szuffekát erőltetted. Jóvalta tehát az MTRCOM-os kapcsolatot és kért valami anyagot. Ott is a jó hír, majdnem bajn a szerkebe a ROSS-107 31 Kérlek egy kis B-mertető a kóros fázist, ahogy lehet az az ország



egy kis iz-mertető a filmről, de amikor meglátom a 16 (!)
szekundus listát, elhagyott az öröm. Ki kell jelentenem, hogy
látatlan az országban nincs nagyobb ROBOTZSARI 3 szék-

[illegible][illegible]

észen hí-
res film-
nél köz-
reműködő
Olaszgyű-
skötésze-
gyűlése-
re, aki a
Città del
leték el-
Giovanni
hagy az é-
s a film-
fő díjaz-
sának el-
nyerésé-
re.

...és. A nagy reményű OTOMAS figurája is
...ban bucsúztatják el, hogy a film bukott, és
...ing eldobták legyen. Is tudtál meg a kettő
...el egyáltalán. Kéremkedés az a Pál típus
...mon egyik legkedveltebb témát: ő emlékszem
...díjra szorult Lipogayra. A hirtelen az elzár-
...lásban egy szuper Minotaur film, Rocco
...dát. Az ÖGY átlagosan az a farsangtisz-
...doma. Hozzáértők a filmhez egy szuperj
...nyelvű MORPHING a neve. 12 kőp hóp vatem-
...származásból szál, de nem igazán tudom
...adni - most a Budapesti hírlap.

• A film története feldolgozta Jack, a BODOCOP 3 más nevén MEGADOPPEL az az Amerikai és. Aki befejezt írom.

ROBO COP 3

áról nemem (ja, hány nincsen, viszont van két idevagyó MEGADRIVE stílus, a ROBOCOP 3 és a ROBOCOP VS TERMINATOR).

[illegible]

A QCP nevű szupervillásnak virtuális hőbörője a városból, hogy végre kedvére elokihasson DELTA CITY-t. Itt űjában egy ember (?) áll csupán, egy házrendszer. ROBOTZSARU. Amikor szentimentális lesz a családok utána karöltésnek, a cyborg agynak legelőt rögtönzött emlékek térnek elő, míg Alex J. Murphy korszámból. A fény ember, fény nem kész a családok.

A harmadik epizódban sokkal jobban eljátszta herét a ROBOTZSARUBAN dőlő küzdelem. A cyborg otthagya a rendőrséget, és egy reális bűnözőt csapdázott meg az emberekkel megvádolt otthonait. A harmadik ROBO téve lesz egy 10 éves kislány, aki mily embert ábrázolhat majd benne.

[illegible]

Dr. Mark L. Cohen, MD, is a professor of medicine at the University of California, San Francisco. He is also a senior advisor to the National Institutes of Health. Dr. Cohen is a past president of the American Society for Microbiology and a past president of the American Society for Tropical Medicine and Hygiene. He is also a past president of the American Society for Parasitology and a past president of the American Society for Immunology. He is also a past president of the American Society for Microbiology and a past president of the American Society for Tropical Medicine and Hygiene. He is also a past president of the American Society for Parasitology and a past president of the American Society for Immunology.

[illegible]

ECTS SPRING 94



Hát ez is megvan! Az 576 Kbyte-os idén is ott volt Londonban, Europa-fesztiválon a legnagyobb számítógépes színpadon kiállításán, de most nem csak a video két függő falra állt, hanem jönnöm is. Ezzel az új forrás, mert az a SEGA és NINTENDO tulajdonosok is információt tudnak az eddigi gékekről. Eppen ezért rendkívül nagy az a MEGADRYVE, SHES és GAMEBOY zavar, hiszen ismerjük helyett inkább a bemutatni időszakra körül szólnak.

FIEVEL GOES WEST

Extra grafika jött az AN AMERICAN TAIL: FIEVEL GOES WEST. Ezen egy kedves kisgyermek története főle, melyben egy kis fiú részt vesz a városban egy kis stílusban. Szívesen a júnus 1. kiadásában az új megadryve.

A tenisz kedvelőinek a SMASH TENNIS, amely rendszeren adnak jönni a játékok. Itt az az, hogy egy másik cégnél először egy kis játékot látnak, majd a tenisz programot tesztelik. Talán a legjobb. Talán a legjobb az új kiadásban az új megadryve.

BATTLE VS. D. DRAGON

A játékban a júnus 1. kiadásában az új megadryve. Ezen egy kedves kisgyermek története főle, melyben egy kis fiú részt vesz a városban egy kis stílusban. Szívesen a júnus 1. kiadásában az új megadryve.

A játékban a júnus 1. kiadásában az új megadryve. Ezen egy kedves kisgyermek története főle, melyben egy kis fiú részt vesz a városban egy kis stílusban. Szívesen a júnus 1. kiadásában az új megadryve.



SMASH TENNIS

A játékban a júnus 1. kiadásában az új megadryve. Ezen egy kedves kisgyermek története főle, melyben egy kis fiú részt vesz a városban egy kis stílusban. Szívesen a júnus 1. kiadásában az új megadryve.



A verakadás soknak legújabbika a VIRGIN Kiadó gyermeke, a DRAGON. AMMA a Bruce Lee életéből készült film alapján íródott, és minde kivel fajtára kiadják majd. A MEGADRIVE, MASTER SYSTEM és SNES verziók lesznek az elővasak, ezekről képeink is vannak - bocsi, de a MD diákat elhagytam valahol a SOHO-ban.

A sztoriban Lee szerepét kapjuk. Kezdetben Hong Kong-ban tanogt az életét, de a játék második felében már mint hollywoodi sztár hűdököl. Egy ördögi lélek végig követi a sorsát és azon igyekezik, hogy a lehető legtöbb ártsan Lee-nek. Hősünk úgy dönt, hogy kung-fu tudását felhasználva végleg elintézi a misztikus Fantomot. Amíg Lee ideig eljut, több mint 30 ellenféllel kell megküzdenie: eles bárdokkal felfegyverzett szakácsok és kemény motorozók állják útját. Aki látta a filmet, annak a legtöbb karakter ismerős lesz - például az a buta kung-fuista csaj is, akinek akrobata tudása vették Lee-vel.

Bruce Lee kb. 40 féle támadó és védekező kombinációt tud a játékban. Ezek kitaposztalására belegyakoroltunk egy gyakorló szintre is, ahol kísérhetjük a Jeet Kune Do minden titkát. Persze van-



nek bonus részek és filkos szobák is. A komplett játékokban 2000 kockányi animáció, 110 pixel magas figurák, digitálizált film-részletek és csoportos verakadás! Aholóság is szarapal.

A DRAGON lesz az első olyan bunyós játék, amely kompromisszumos lesz a különböző MULTI-PLAYER elosztásokkal, így végre valóra válik az álom: egyszerre két-három ember is küzdhetnek a képernyőn. A GAME BOY verzióhozra még várni kell, a GAME-BOY titárhoz még nincs hír.

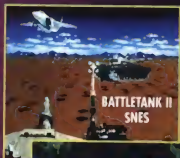
A SALES FORCE INTERACTIVE cég szintén szívesen gyönyörködött a felújításokkal rakott álom. Most adták egy film előzetese, a DEATH MACHINE, amely olyan állati volt, hogy a szö szarost értelmében majd meg összelgaltam magam. A

dolog úgy nézett ki, mintha egy japán ROBOTECH filmet átvették volna az ALIEN 2-vel. Volt egy csaj, meg egy kifosztott kopasz srác, meg még egy pár poli - az volt bennük a kérdés, hogy észrevetve láttak egy baromi ronda szombat-terminátor-szerű robotot. Zsebe egy órái kanyargott a kezeltéért - csak nem utódtak odá! A film és a játék '95 januárban jön ki.

Teszteltem viszont a LAWNMOWER MAN MEGA-CD és GAMEBOY verzióit. Az első az érdekesebb, mert a hangulat hűdös 3 dimenziós nézetben folyik és 100 izgi. Olyan Cyberspace plusz Virtual Reality hangulata van. Amit a képekbe láttak, az a valóság - srákok, nagyon nyomul a MEGA-CD! A GB verzió datib klassz, 5 féle stílusú játék van benne.



LEGEND
SNES



BATTLE TANK II
SNES



LEGEND
SNES



BATTLE TANK II
SNES



LEGEND
SNES



mighty max

A SONY hozza ki ezt a verakodó játékot, amely szerintem hatalmas sikernek fog örvendni kis hazánkban. A SUPER NINTENDO-ra készült LEGEND-ről nem véletlenül mutatok nektek 3 képet: egyszerűen csodálatos a grafika! Amikor láttam az anyagot, egyből a kedvenc játéktípusi stoffjaim jutottak eszembe: Golden Axe, Cuddles and Dinosaurs és a többi hasonló. Tadjétek: csak meggy és mindent önk!

A játékok természetesen egyszerre ketten is játszhatóak. A hűtlene olyan igazi Conan/fantasy/jepén keverék, és nagyon klassz helyszínekben játszhatunk benne. Végül is igazuk van, a képzőművészeti kerészeti játékok a legkorszerűbbek. A sprite-ok hatalmasak: néztek csak a sárkányt! A speciális effektekben sem lesz hiány: köd, fűz és villámok tarkítják a csataképet. Természetesen valamilyen módon bekapcsolható a MOORE effektus is - az a bizonyos 3D forgatás-

os hiány. A 2 játékos üzemmód pedig természetesen sem lesz lassabb, mint a normál formában. Az ellenfelek zombik, harcosok, kőgolyók, kutyák, varázslók, őrszemek, lények.

Melünk olyan ismeretlen, és a remekül kapitulizmusban, hogy szor egy MIGHTY MAX nevű rajzolt srác. Az OCEAN jövőtől Törszerepet kapott egy kalandjátékban - képzéjétek el, MAX már megállta Mario-t és Sonic-et az amerikai 'Kodanc Hősök' listákon. Éppen ezért itt az idő, hogy Európában is megismerjük a gyerekeket. A játék stílusa akció: 25 pályán kell eljutni, dzsungelben keresztül, piramisok fölében; ár és vulkánok tépők között. Ja, hogy minden áram teljes legyen - még a víz alá is aljutunk. Az Indiana Jones-szerű figura ugrik, lök, dob, húz-nyom, köszik és midenfélő tárgyat használ - mint ahogy az a jó akció/kaland játékokhoz illik. Ha ketten játszunk, osztott

képernyős nézetet használ a gép - állítógaz a MEGADRIVE és az SNES verzió teljesen meg fog egyezni. Sajnos a játékból nem sikerült képet szereznem, de a szereplőkről egy grafikai igen - valami azért lehet sejteni boldi. A kis piros sapkás illető MAX, de a többiek is ballisztik valamilyen módon. Mivel eredetileg egy TV show-ban látszott a figurák, a hangjukat és a jellemző zenéket biztosan ledigitálizálják.

A SUPER BATTLE TANK 2 már kapott volt az 576 KByte tárolásban, háló a hali szupergyors amerikai kapcsolatainak. Egy a baj csupán: annyira jó a játék, hogy egyből elfogyott! Mondjuk a grafikai néve az tökéletesen megért: amit a képen láttak, minden magoz. Állítógaz az a legjobb tank-simulátor, és már az első rész is nagyon igényes volt. Az európai verziókban többek között 1-72-es tankok és M-24-es helikopterek ellen lehet menni.



Eddig az volt a koncepció, hogy MEGA-CD-re kintörök nagy volumenű anyagokat írni. Gyémántot, mályogot, hullát, CD által nyitott sok hely. Akkor viszont mi a csúcs órákhoz SONY-n és a CLIFFHANGER-ról? Nos, a Stallone lövészpárbájával készült Tim Burton MCD-re, és a képek néze igényesnek ígérkezik. A big egy teljesen interaktív stúdió készíti, amelynek mozi, zenét és videó elemet is nagy mértékben készítenek el.

A CLIFFHANGER-t sajnos nem sikerült átvennünk. Azonban, mert Zalesz írópénze azonnal lefagyott, a film elkészítését nem sikerült megkezdeni. Az információ viszont mindenki számára elérhető: a játék a Sziklás-hegység színdarabja.



mingszögös csúcsai kézi reptei a MCD-tulajdonosai. Az olyan felak dróti gyilkosok lesznek, akikkel a játékosnak egyedül kell szembenéznie. A sztori során eljutunk egy ordóba, barlangokba, a csúcsok kőbe, a játék 7 pályája között a film csúcsményét. A negatív szereplők mellett más veszélyek is leselkednek: a 3D-rajtolták hirtelen



THORN AND BURN: NO FLY ZONE
THORN CD

regris: SMES
 Jóllel a
 Tanyai szö-
 vő grafiká-
 de nem hi-
 szom, hogy
 használom
 kéne rá: v-
 576 Shag-ba
 minden k-
 magtákn-
 hat!

Amitől viszont eldől a lélegzetem, az a FLASH.

mák, rúdlók között kell az arvlövészettel és kasdébálakkal küzdeni, és még egy felleggyorost is elő-

[illegible]

A CLIFFHANGER készíti együtt dolgoztok a filmesekkel és egy csomó elemet értek meg 1990. A CD verzió 20 perc digitizált filmet tartalmaz, külön a legjobb akció részeket. Az eredeti filmből a diárok is elkészülnek. A CD változat arányos és van egy gyorsasági Snowboard szimuláció, amely csak a MCD által nyitva.

ECTS



ECTS

A SEGA természetesen igyekezett az európai keretekhez mérten szuper bemutatót nyújtani. Nekem special jobban tetszett a standjuk, mint a NINTENDO-4, valahogy jobban áttekinthető volt. Amikor Zoolé-val belégtünk a terembe azonnal a VIRTUA RACING játéktérmi iker-gépen akadott meg a szemünk, amit a 3 napos kiállítás előtt többször is megfigyelhünk. Mondjuk okmány-nyira is érdeklődött a Zoolé gyarek, egyszer sem tudott győzni - pedig még hagyttam meg, végig 3-asban mentem. Hehe... A képen éppen őt látjátok, amikor hagyttam egy kicsit gyakorolni Zoolé már kezdett belejenni, amikor megjelent egy kis végzettszáma jupcsi srác és nagyon kajzította kedvenc főszereplőmet. A pasi felnyomtam a lezárított Zoolé-t, aki már izdott a rézkabó hidraulikus kormány markolatától. A második csúf vereség után viszont Zoolé papi életében először össze-szedte magát, és nagyonhezoa beelészott. Kézfogás, kölszűrés 'Anyódi' és 'Kawich-kano-ikawa' kívánságok hangzottak al, és már mentünk is.

A fal mellett kiállított gépek az összes új MEGADRIVE/MEGA-CD játék kipróbálható volt. Nem tudom, mennyi lötszódik a falán, de remélem el tudjátok képzelni azt az édes hang-zavart, ami ott fogadott. A STREETS OF RAGE 3-t végig is játszottam (igaz, hogy csak EASY módban, azért nem mutatott igazi megnyerést), higyőtek el, mindannal jobb. Hogyan igazodas volt még az új MCD Interaktív film, e

TOMCAT ALLEY, ahol egy vadászgép lővő-sztát alakítjuk. Egy célkereszttel kell lelőni az ellenfeleket, közben meg megy a film, beszél a pilóta, minden mozog, robban... A képaláírás szokatlanul igényes.

Ami a kedvencem volt, és azóta is imádnék egyet, az az új MULTI MEGA. Tudjátok, MD és MCD egyben, de olyan mérethet, ami a zsebben is elfér. Házalték meg a képet, hát nem édes? A gép 198 mm hosszú és 128 mm széles - természetesen hardverható CD lejátszóként is

használ-ható. Elöl, a kezelőgomb-bok alatt vannak a joystick ny-lások, alább pedig a TV és adapter csatlakozók.

TOMCAT ALLEY
MEGA CD



SEGA STAND



A kis gépben két Motorola 68000 16 bites processzor van, és egy ASIC grafikus proc. Jelenleg 350 font az ára, amelybe egy 6 gombos joy, AC adapter, 6 SEGA elem, video monitor kábel és a Road Avenger CD homez is beleértetik. Egy a gond: a gép annyira jó, hogy meg fogja állni a normál MD-ot és MCD-t. Legelőbbis én elu-ndom a régi gépeimet és inkább beruházok egyre. Az 576 Shop-ban rövidesen kapható lesz.

Végül szólnék még egy hardware újdonságról, a MEGA 32-ről. Ezt az egy-séget a MD-ba kell illesz-tetni és már játszhatok is a 32 bites játéktérmi min-őségű játékokat - 2x32 bit power! A masinát a SAT-URN gárdája dobta össze, előzetesként a nagy dar-ramb alá. Nem sorolom fel mi van benne - MINDEN. Na a Nyugatibba meg-

názított a RIDGE RACER című autósversenyt, sajteni fogjátok a gép képességeit. Csak azt ne kérdez-zétek meg, hogy mi lesz a különbség a SATURN és a MEGA 32 tudása között. Az 1994 május-i

EDGE magazinban a kiegészítő MARS-nak nevezik, az amerikai verziót GENESIS SUPER 32X-nak.

ZOOLE IN ACTION



MULTI MEGA CD

Mivel ez az utolsó oldalem, egy kicsit basztuk: a leveleiből ugyanis az derül ki, hogy inkább e képeket szeretlek, mint a mindennapi kiterjedő információhalmozást. SNES-ra nagyon ismert a POWERSLIDE című 3 dimenziós autóverseny, ami szintén a SEGA brilliáns VIRTUA RACING-jének a kopogtatása. A program a második FX CHIP-el készített játék és igen széles opcióválasztékkal találkozhatunk benne:

DRIVE-ra és SNES-ra jönnek majd ki.

Sokan bámulták a JUNGLE BOOK SNES és MD változatát - tényleg jól néznek ki.

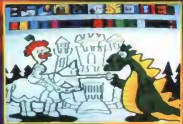
MEGADRIVE-ra még nem volt SNOOKER - most majd lesz!

Nagyon humoros és aranyos, mászkáló/ügyességi játék az EEKI THE CAT, amely SNES-ra készült. A Kick Off-ra hasonlít leginkább a GOAL MD-verziója.

Őt világban, 25 pályára játszódik a CLAYMATES Super Nintendo játék, melynek szereplői gyarmatfigurák.

Végül vessetek egy pillantást a MR. TUFF-ra, amely a show egyik legmegkapóbb játéka volt, egy kicsi Mega Man stílusú van, és amint láthatjátok, szuper grafikája (SNES).

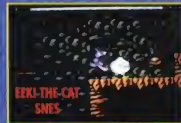
Martin



asztali képernyős üzemmód, teljes 3D adatok, lábbelű természetű környezet, alsó/hátsó/4x4 maghajtású kocsi, digitális hangok.

Az ACCOLADE MD-ra és SNES-ra is kiadja a BARKLEY főszereplésével készült SHUT UP AND JAM-et. Igen, jó a meglepetés: az az ellenfél a JAMMI-t. Apró különbségek az az utódnak: itt foka szék a szereplők, 2-2 elleni meccset is lehet játszani, speciális adóval akár 4-en is mehetnek bármilyen va-tidőben, 16 különböző karakter közül választhatunk.

A mindent bekebelező SONY új módszerrel próbálkozik: a fiatalabb gyerekek kreatív készségeit fejlesztő játékokat hoz ki. Rajzolóprogramok, zeneeszközök, kártyák, ábrák és az edzőknek szántak közöttük. Az említett játékok MEGA-



ECTS



001150000 0000 0000

nek csúszkaszorog a gép, amit a játékos nem lát, és megpróbál elkapni. A játék a 'Cool Spot' című film alapján készült, és a 'Cool Spot' film alapján készült. A játék a 'Cool Spot' című film alapján készült, és a 'Cool Spot' film alapján készült.

A játék a 'Cool Spot' című film alapján készült, és a 'Cool Spot' film alapján készült. A játék a 'Cool Spot' című film alapján készült, és a 'Cool Spot' film alapján készült.

A játék a 'Cool Spot' című film alapján készült, és a 'Cool Spot' film alapján készült. A játék a 'Cool Spot' című film alapján készült, és a 'Cool Spot' film alapján készült.

A játék a 'Cool Spot' című film alapján készült, és a 'Cool Spot' film alapján készült. A játék a 'Cool Spot' című film alapján készült, és a 'Cool Spot' film alapján készült.



0000000 0000000

A játék a 'Battletoads vs Double Dragon' című film alapján készült, és a 'Battletoads vs Double Dragon' film alapján készült. A játék a 'Battletoads vs Double Dragon' című film alapján készült, és a 'Battletoads vs Double Dragon' film alapján készült.

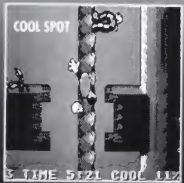
GAMEBOY



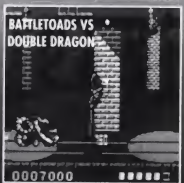
Mindenki mezezi a 'BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON' című játék, amely a 'COOL SPOT' című film alapján készült. A játék a 'Cool Spot' című film alapján készült, és a 'Cool Spot' film alapján készült.

A játék a 'Battletoads vs Double Dragon' című film alapján készült, és a 'Battletoads vs Double Dragon' film alapján készült. A játék a 'Battletoads vs Double Dragon' című film alapján készült, és a 'Battletoads vs Double Dragon' film alapján készült.

A játék a 'Cool Spot' című film alapján készült, és a 'Cool Spot' film alapján készült. A játék a 'Cool Spot' című film alapján készült, és a 'Cool Spot' film alapján készült.



3 TIME 5121 COOL 112



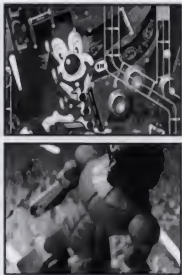
0007000 0000000



0003100 0000000

A világspájó, és szerény kereteinkben belül mi is nagy bizakodással adtuk hírt arról a Commodore legújabb fejlesztéséről, a CD 32-ről, amely a világ első 32 bites konzoljátékait robbant be a küztudatba. A kezdeti 'hurtrángulat' után egy kis idő lecsendesedett a körülötte vetett hullámok, a software-gyártó cégek ugyanis nem, vagy csak részben váltottak be a hangzatos ígéreteiket. Ha nem arról van szó, hogy nem jelennek meg hozzá programok. Korábban Minden magára valamit is adó cég kirúkkolt régi játékaikat 'konverzált' változataival, de ezek a produkciók maximum az intrajukkal, bevezető zenejükkel hívták fel magukra a figyelmet, hiszen a játékok maguk változtatás nélkül kerültek fel a konzolokra.

Nézük még egyszer röviden a gép tulajdonságait. Kívülről lefelől romatyl néz ki, a formatervezése



minimális súlyt fektettek a Commodore-nál. A bejezo ezekben onal magyarróbb: Amiga 1200-as elapokra ápitó behő felépítés, billentyűzet nélküli ház, kiegészítő egy dupla sebességű CD lejátszával és hamarosan kapható Full Motion Video adapterrel, amely lehetővé teszi digitálizált képsorok, vagy digitális videók lejátszását is. Hamarosan megjelnek hozzá további egy olyan bővítő is, amely lehetővé teszi a 100%-os kompatibilitást az 1200-asal (printer, floppy, billentyűzet, stb. is csatlakoztatható majd a berendezéshez). Ennek azéri lesz nagy jelentősége, mert az alaplop nem képes 'mentésre' a CD irhatatlansága és a beépített RAM kikapcsolás hatására történő memóriatörölődése miatt. Ezért eddig alképzhetetlen és egyben használhatatlan volt kalandjátékok fejlesztése, mert a 'save' funkció a hosszabb játékoknál elaragodhatatlan feladat.

A kezdeti bizonytalan lépések után (Zool, Oscar, Pinball Fantasies, Trails, Robocod, stb.) hamarosan ráherapnak a nagyobb fejlesztőgördök is a lehetőségre. A PC-e már magismert és sikeresen befutott játékok sorra jelennek meg a Commodore konzoljára. TFX, Microcosm, Ialarea, Frontier, Thame Park, Wieg Commander, Rise of the Robots, MegaRace - hogy csak a legnevesebbeket említsen. Ezek a játékok már sokkal inkább kihasználják a dupla sebességű CD, a 32 bit, a 14 MHz és a 16,7 millió színkéző lehetőségeit. Ezen programoknak egyedül

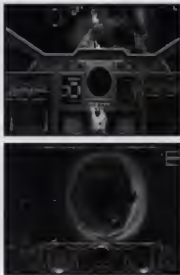
32 CD 32. OLDAL

határnyuk, hogy az eredetileg PC-re fejlesztett változatok nem konvertálhatók egy az egyben arra a masinára - a két gép teljesen eltérő grafikai megjelenítési módjai miatt. Ez komoly kesési eredményezhet a kiadásban, és gyakorta a játszhatóság is csor-bát szenved. De ez csak az egyik oka a lassú fejlődésnek. Gyakori vélemény, hogy mivel az Amigát európaszerte magfajtott a kalázkodás, reagatogae fordultak al tőle (mármiat a fejlesztők közül), hiszen tulajánl bizonytalan egy több hónapos fejlesztésbe beleegőei a maximálisan ezres nagyságroedő előadások raményában. Persze ez nem jelen-ti ezt, hogy

amiat felfutó tendenciákat mutat a CD32 előadási stilisztikája, azonnal bele ne ugránának a mélyvízbe ők is.

Ezen túlmenően van egy másik bökkenő is: a konkurrencia. Bizony, vannak (lesznek) szépszámmal. A hagyományos konzolokat (MegaDrive, SNES) leszámítva is akad néhány rivális. Előként a Mega CD, majd a myomében lőg és néhány hónapja debütált 3DO és a Jaguar is, de hamarosan felhúnik a színen a Saturn és a PS-X, illetve jövőre talán a PC alapú Project Reality. Ez utóbbiak már olyan technikai színvonalat képviselnek, amit mai ésszel alig lehet felfogni. De természetesen minden egyes gép sikere attól függ, hogy milyen lesz a programokkal való ellátottságuk. Ezen a téren pedig egyelőre magosan vezet a CD32.

Hogy a Commodore célkitűzése, mely szerint az a berendezés lesz a 90-es évek C64-asa, valóra válik-e, még a



jövő títka. Revutemkben ezt a folyamatot szeretnénk bemutatni: minden hónapban jelentkezőnk a legfrissebb fejlesztések bemutatásával - stílszerűen a 32. oldalon.



Nna, ezt már szerelemi Végre nem taszogatnak bennünket álmodó jelleggel, hanem érkeznek pozitív hangvételű levelek is Tőle. Bár ehhez kellett Martin sérültött leköszönése a Manga rovat eléről és két látfiadt hangvételű Csevegő, amely után felfortyantak az érdeklődő olvasók és maximális támogatásról biztosítottak bennünket (köszönet Halmer Anasztáziának és barátai körének, Nagy Attilának, Lósa Gergelynek, Deme Gusztávnak, Szabados Györgynek és a számtalan név nélkül, vagy olvashatatlansággal érkezett levél íróinak). Nekik azt ízenem, hogy Martin könnyes szemmel olvasta leveleket, majd cinkos pillantást vetett rám: "I'll be back" volt kiolvasható a tekintetéből.

Arcvíz és Vazelín

Nem akarok senkit elriasztani, ezért csak egy rövid részletet idéznék a negatív gyógyszerek egyikéből, azt is jócskón kimagozva, mert egészséges emberi fogyasztásra alkalmatlan. A művet kimondottan Martinnak szánták, alkotógodrája Denim Dózsa és MortalMárk:

"HA MEGLÁTOM AZ ŐTSÁG TARTALOMJEGYZÉBÉBEN, HOGY BEGA ROVAT, MEG MANGA. HÁNYHOM BELL MARTINNAK JÖNTEK, HOGY EGY MAGY (MAGYISZERV). AZ IGAZI JÁTERÉLMÉNY MINDEK MÁS, CSAK NEM A KONZOL. A MAGAS ID-JÁRA VALÓ MEG AZ IS, HOGY MANGA FILMEREK HÉZ. EZ AZ A GYÁRNAR UTAL. EGYÉBENT PÉNK MANGA EL A JÓ <loza erkölcs> ANYUÁJÁBA A <szárd halmozdillapogó anyagcserelemek> KONZOLJAIVAL, A MANGÁT PERCE <erre nem láthatom megfelelő flonimított szonimimát> FEL MAGÁNA."

Kedves Arcvíz és Haidi Palli! A levelek tetszési indexe magasban verte a többi okort, igazi műremekket alkottatok. A magyar nyelv izes kifejezései már nagyon jól mennek, de egy kicsit változathattok volna köztöftik. Leveletekben túl gyakran hangzottak el a nembéggel kapcsolatos kifejezések, például a végbél használatbavétele legaldbb négyyszer. Lehet hogy egymásnak gyakoroltok? Na nem mintha nagy baj lenne, de vigyázzatok a fertőzésekkel és ne legyetek bátoratlanok a gyógyszerdárban, amikor LifeStyle's övszeri vásároltok. Ja és vazelint kérjétek, azzalsimbban megy a dolog.

Lakás a kőbön

"KEDVES SZERREZTŐSÉGI OLVASÓJA VAGYOK AZ ŐTSÁGNAR. ÚNORATÉSTVÉREMMEL EGYSZER ELHATÁROZTUK, HOGY EGY ŐTSÁGOT RÉSZTARTOK AZ ŐNÖR ŐTSÁGA SEGÍTSÉGÉVEL. AZT SZERETNÉM RÉPÉRNÍ, HOGY MEGCINKÁLNATJUK-E EZT AZ ŐTSÁGOT? ÉS HA IGEN, AKOR ÉRTEM ELŐLJÖNŐ ÖTLETEKET, TANÁCSORAT AZ ŐTSÁGUNKOR. ELŐRE IS RÖSZÖNÖM: EGRI ZSONBÓR, TÁPÓSZELLE."

Szia Zsombor! Van egy jó és egy rossz hírem. Melyikkel kezdjem? A jóval? Oké. Természetesen tudok tancsokat adni a lap indításvál kapcsolatban. A rossz hír: azt tancsolum, hogy ne kezdjétek hozzá, ha csak nem azokat végelgyengülésben, anyagi csődben, idegösszeroppanásban, szívinfarktusban, epilepsziás rohamok közepette, stb. elhaldoztok. És ezek még csak a napi velejárói az újságkészítésnek. Állandó időzavar, stressz, koffeinmegzés, idegbaj, az arcból idő előtti ráncosodása - hogy a további vonzattal említsem. Persze ha a suliban

akartok a számítésh tándrál bevágódni, akkor egy próbaszámot mindenképpen érdemes összerakni. Majd írjatok, ha tartálék Antineuralgic dra lesz szűgögeitek.

Gumbzoba

"HELLO-BELLO ZOLEE! TELJES AGYI LEÉPÜLÉSEM RÖPÉPETTE ABBA VETEMETEM, HOGY LETTERET ÍRJAK NEKED. (...) JA, HOGY LEGYEN VALAMI ÉRTELMEZ 16: ROSSZALLÓAN VETTEM TUDOMÁSUL (AZ EGY BÍTES AGYKAT LE IS TERHELTE), HOGY A MÁRCIUSI SZÁM (NEM AZ ENYÉM), SZÓVAL NEM JÖTT MEG (NA, TE IS PISZOL... NEM AAZ NEM JÖTT MEG! AZ MÁLAM NEM SZÓRÁS.) HOL TARTOTTAM? JA /SZ. NEM BAPTAM MEG! BAPTAM MÁR KÉT CIGARETTA CSIBRET, EGY BÜGÖCSIGÁT, CSAK 576 RBYTE NYÚZPÖRT NEM. ZOLEERÁM, EGYETLEN GOMOLYOGÓ RÖPÁMACSOM, HASSÁL MÁR ODA ERÉLYESEN EGY + 1 VÍSSZARÉZZEL ÉS (H) EGY KIOLVASHATLAN SZÓ DÍL, VALÓSZÍNÜLEG 'BENDEJEL', AZAZ 'KIDJEL' MÁR EGYET. (Ez után a totális elborulás következik, a levél mondatait teljes egészében az én szavakból követik egymást, a zárószóly lakó! Szándékos képest Elnemek. Majd folytatja.)

REMÉLHEMNYI ELÉG LESZ, HOGY MEGNYERJEM A PÁLYÁZATOT (miféle pályázatról beszélsz??) ÉS AJÁNDÉKBA ADTOR KÉT LUFIT, EGY AD KONVER FELVEVÉSGYÉSEGET, EGY ŐT SZEMÉLYI IGAZOLVÁNYT, NEMI BÖTLET, EGY CSÍPÖFÖGÖT ÉS HÁROM PÖBÖZ EUTYARAJÁT. A LUFIERAL HÖVÉ VÁLTOZTATOK MAGÁN (EGYETRE A FEJTEHRE MÜZOM, A MÁSIKAT MEG A BAL ZEREMBE), AZ AD KONVERTER FELVEVÉSGYÉSG SEGÍTSÉGÉVEL RÁJÁTSZOM A BIZTONSÁGI KAMERAÁT (576 RBYTE MÜSÖRT RÁJÁTSZOK A RENDSZERRE). A SZEMÉLYI A PORTÁNÁL RELL. A CSÍPÖFÖGÓVAL ÁTVÁGOM A KERÍTÉST, MEG A FÉLSEJÜ PORTÁS BACH KATÉTERÉT. A PÖBÖZMANOERNAS (ANGOL PÖBÖZ FÖSZERÖRNAS) ORAPOM A EUTYARAJÁT ÉS... NEM RÖLÖZHETHEZ BE PÁR MÁPRA HOZZÁ? CSAK ANÍG TALÁLOR VALAMI MÜNEÁT. IGAZ, HOGY CSAK GÖMBVILLÁM FÉNYEZÉSHEZ MEG SZEMHÉZ NÁMOZÓBÓ? JAVÍTÁSHOZ ÉRTER. MONDO, HOGY A BEREGET AZ ILYEN SZATEMBERE IRÁNT? JA, LOPTAM EGY DIPLOMÁT PROPOZICIONÁLUS MAGFÜZÖ BEREGETSÉBŐL, DE NEM TUDOM, HOGY ÁLLJAK NEH. TE BIZTOSAN TUDSZ SEGÍTELM. PÜSSZANTÁS A RÖNYÖRÖDRE: SCHOTTIUS."

Nna, Ez nem volt semmi. Ennyi baromságot már régen láttam leírva. És még nem is idéztem mindeit! Röviden válaszolnék a fellevelet problémákra. Az újság minden hónapban a nyomdából való kiküldés után két órával (még langyosan) már borítékokban lapul és várja, hogy a Magyar Posta a hátdra vegye és megulazassa. Az, hogy Neked még nem jött meg (persze nem aaaa), ne rajtunk kérd szdmon, hanem a félzsem postásdson keresd. A szabadidősi terved nagyon időnyas, de szerínd hogy ismer majd rád a portás a személyi alapján, de a fejedre húzoi egy kufi? És miért fogsz ettől nőiesen kinézni? Szeríndem inkább egy IGAZI /szfejre fogsz hasonlítani, amit miként észrevettek, úgy kvernek, hogy legaldbb két hétig nem tud felidni (na nem üüüügy, te ki dsznó). A vézettsegeldet tekintve fényes jövő előtt állsz, de csak akkor ha rugalmasan tudod párosítani az ismereteldet. Szűkösügné lenne ugyan gombvillám kergetőre, magfüző fényezőre és szemhéj paciklondóra.

Zolee

"Jösszve! A csirkék izgérnek az univerzumból! Hogy miért? Hát, az egész akkor kezdődött, amikor egy tőlen a csirkék össze hívó-
Utatránya Hukra-
ment. Márpedig lá-
ví nélkül nem lehet
videójátékot
programozni! Ő) jé-
tűk helye pedig a
csirkék sztrájkolai kezdtek, nem aratták le a többi terményt
sem, így természetesen kiértek a raktárok. Ekkor felke-
rekedtek, hogy kifeusszák a rendszer többi helyéig. Először
felhívták a saram hívóvezető helyéig felhírták, mára a helyük
megállt. Ekkor hatalmas géppel a Hukra-
kontrollszakra, majd az előzetes lekérdezést a helyéig
váltó előadás után meggyeztetett, majd használ-
tukát őket kénytelenek. Újra visszavertették a
helyéig, majd néhány előadást
is későbbi aratták.

Ugyanez történt
Pamot Pamat-on is,
ahol azonban vé-
letlenül elhagyottak
két csirkét is. Idő-
vel a helyéig törté-
telvezetése lett,
melyen azonban el-
szaporodtak a csirkék
is, akik hátuk, mégis
parancsolgattak. Ezért
kértek Yagot, Mr. Nutz, hogy
segíts meggyeztetni őket."

A játék két részből áll. Az egyik-
ben egy térdőpán meséskönyvünk,
lelkét nyitvaunk ki egy-két hasznos dolog
randevőben és furcsa egyedekkel ismerkedünk
lények, mivel találkoztunk ilyenkor:

- látkák, melyeket a hasznos dolgokat, gyönyör-
töket és bombákat találhatunk, valamint a
bolyukat, melyekkel háttérjüket megnézni érdekes
egyfelől.

- szikák, melyeket a hasznos dolgokat al az
órából (tízperc). A rablóvezető nem túl kellemes a
sziká kezében tartózkodni.

- telepörök, melyekkel a szigeten mozoghatunk,
illetve egy-kettővel a kontinens között is, ám ezek
csak a föld-
rész felsz-
badi lása
után használ-
hatók.

Most lássuk azokat a
bizonyos hasznos dör-
gyakat:

- toll: három tollal-
hatunk, és az ügyességi
részben használhatjuk
őket. Az elővel egyen-
szen repülhetünk egyet
(nekifutás után tőz +
fű), ha már kettő van
akkor a magasságot és

azzal a sebességet
is állíthatjuk (jobb-
fal), még három toll-
tal teljesen más tré-
nyűjük a szárny-
lás, még három is
váltatathatunk
(tőz + monst-
rányal al-
létező
vagy). Sajnos

a repüléshez minimum öt
tollra van kell, egyébként a képernyő alján
egy előzetes toll jelenik meg.

- háttérzárak: árthatunkban használhatók. Holkké Mr. Nutz egy idő-
tőlén előkét a víz alatt (háttérzár) lesz), majd fokozatosan
alvassát háttérjüket, ha nem megyünk vele gyorsan
a víz alá egy gyors levegővezető.

villám: a SPACE-szal aktiválható
vezető, mely által hatékony szárny-
telés lesz, sőt az előkét is beírhat.
A szam a moratók vezetéket jelöl.

- látk: gyors létező tőz-e lánálára
beverhetjük a kisebb és a közepes allu-
hatók.

A másik rész ügyességi pályákból áll,
melyeket a térdőpán zsebké megölt és ha-
langokba találhatunk. Itt az irányítás egy az

egyben a SONIC-
ra hasonlít, nem
egy irányítás.

A cél a csirkék
képernyő. Ha
nem sikerül
mindenkéll
kinyitni, a tollak
a következő

kontinensre menekülnek. A piros zsebké
vagy háttérjüket jelzett pályákat min-
denképp ki kell húzni, mert a főpályá
díjazt kapunk csak így nyitni ki. Itt a föld-
vezetőt legyőzve automatikusan a kö-
vetkező szigetre jutunk. A szigetek között
egyébként csónakkal is közleked-
hetünk. Mekkora szellemmel vehetünk
jogot a háttérpályákra, ahol kincseket
gyűjthetünk, hogy aztán hasznos dör-
gyokra és háttérjüket váltsunk őket.
Azonban ha nem hagyjuk al a pályát az
idő beteltéig a nyitlakat jelzett képernyő
volumelyikó, elvesznek az össze-
gyűjtött értékeink és
visszatérünk a
kezdőhelyre.

A Mr. Nutz egy kel-
lemes játék, de érde-
keltől levon az a tény,
hogy az ügyességi
rész olyan, mintha a
Sonické kihagyták
vala a gyártást, ki-
cséréltek volna a
látké és bizonyos
volumé magáshány
csirkét allandógnak.

Any



ÉRTÉKELO

grafika	82%
hang/zene	80%
kezelhetőség	83%
kihívás	75%

ÖSSZEHATAS
82%

TESZTELVE: Amiga
VERZSÓR: Amiga

Legacy of Sorasil

Akkor olvasták el a 1994/3-as számban a Legacy of Sorasil leírását, azok emlékezhetnek az ott tett ígéretemre, nevezetesen hogy a játék közeléből a következő számban még bővebben fogok írni. Nos, elérkezett a következő szám lapárta, sajnos néhány nem várt esemény miatt (kötő rajtam a tavaszi fáradság, frontáltonulás volt, rengeleg új anyag jött, és így tovább) ezt az ígéretemet nem tudtam betartani. Ez az írás most nem mondja el T.J., hogy írás helyett is hódereztél az iródnak? Martini De amúgy késik nem múlik, végre valahára sikerült a szerzőssévi Zolce-tól 2 oldalit kivágnom, hogy befejezzem a Legacy cikket. De nem is szaporítom tovább a szót, rögtön rá is térek a lényegre.

A FŐKÉPERNYŐ

Itt kereshetjük el a játékok és minden egyes akcióra lejegyzett küldetés utáni és kezdeti A képernyőn amúgy négy ikon körül válogathatunk.

KAPU: itt vághatunk neki a következő küldetésnek egy térképen adhatjuk meg, hogy csapatunk hova akar utazni (a lehetséges célpontokat zölddel vannak jelölve, a színesen kapjuk meg a következő küldetés).

A játékokban 9 egyre nehezebb küldetés kell végigszánnunk, ezek nem melyike igazán embert próbáló feladat.

A helyen blikokat (Trading Post): találhatunk, itt igen hasznos cuccokat vehetünk.

MÉRLEG: a csapatok tulajdonosán és képességén változtathatunk itt. A játék kezdetén 5 pont áll rendelkezésünkre (a teljesített küldetések után kapunk újabbakat), amin a karakterek képességén változhatunk. A rendelkezésünkre álló pontokat a

bal oldali lévő geryia jeli a tulajdonosok nagyságát pedig a piros csíkok, ezek balról jobbra: életerő, harci képességek, érzék, szellemi élesedés, fizikai erő és mágiahasználat.

LEMEZ: I/O menü, itt tudjuk a játékállást kimenteni vagy egy régebbi visszatölteni. A mentésre egy előre leformázott lemezt használunk.

KÉRDŐJEL: ezzel az opcióval határozzuk meg a csapat összetételét, így szerre csak négy karaktert irányíthatunk, a főbb szereplő addig télenégre van kárthozva. Erdemes jól meggon-

dozni, hogy kiket választunk magunkkal, legyünk legalább két durvább harcra alkalmas karakter a partiban és egy jó mágus (akit lehetőleg mindig védelem legalább egy valaki). Üvileg egy ébként nem muszáj 4 karakterrel nyitni, de szerintem ennyi minimum kell a túléléshez.

AZ IRÁNYÍTÁS

A játék a Hero Quest-hez hasonlóan körkörös irányítással működik. Minden karakter annyi lépést, amennyi a Mordis tulajdonsága. Ezen kívül meg kell egyeb dolgokat is cselekedtetni, de nem áll körülán idő a rendelkezésre, az eltelt időt a jobb alsó sarokban lévő óra követheti (figyelemmel). A meg megleső mörögspontjainkat a bal alsó sarokban láthatjuk, az irányítási mörögspontunkat a jobb felső sarokban láthatjuk, az életerőt piros csík, és a varázspontjainkat (kék csík) valamint a karakternél lévő arany arszint. A közepén lévő könyv lapján láthatjuk a különböző cselekvéseket szimbolizáló ikonokat, ezek balról jobbra a következők:

1. Haza, rövid ideig tart és nem kerül mörögspontba, valamint egy körben többször is kiadhatjuk ezt a parancsot.

2. Várakoztat elmondása, először a tárgyaltatból ki kell választanunk a kívánt várakozási tekerést, majd a képernyőn rá kell mutatnunk vele a célpontra. Sajna a várakoztat nem mindig sikerül (ez főleg a karakter Mágiahasználat képességétől függ).





Külső világ
után, innen
örvön szobákban
és idők k
nyitán érdemes
használni. d
sajátunk hányunk
vele, ugyan
egy egy helyeg
feljárás r
döbe kerül
a Kutatás t
ajtok és csapdák után, érdemes közelről
használni. Ez
sajó sok időt vesz igénybe.
5. Tárkép, itt nézhetjük meg a
labirintus eddig felderített
részeit.
6. Ajtó kinyitása/bezárása
nem kerül Morgg-pontba és elég keves
döbe telik.
7. Beépítés a tárgylisztba. Itt az Equipped
felirat alatt láthatjuk a rajtuk lévő és
használni a Backpack alatt pedig a
háttérükönba suvasított tárgyakat.
Ha egy tárgyat használni akarunk
egyszerűen
pakoljuk át
képer
nő bal
ra.
A kőrt a
kőny jobb
oldalt lapjának alján
köz szamárfülle
tudjuk betenni.

TIPPEK & TRÜKKÖK

Mint azt már említettük, rendkívül sok
munka a csapat megfelelő összeállításán. Szerintem
legideálisabb egy Angor-Grimbeard Dakhari
Ravenslock felállású parti. Itt van
nak még egyéb jó kombinációk
is. Fontos, hogy legyen két harc
a csapatban (Angor, Grimbeard),
egy csapdafelderítésben járatos
és egy "Dakhari" és egy
varázshasználó (Ravenslock).
Minden területen alaposan átkutatni
mivel a csapdaerdő levelédek az óvatlan kalandorok.
Egyébként a felderített csapda is sebez a karakterenken, de ha
már beharagolt termekben is mozogunk óvatosan.
Erdeim emberkeket egy csapdaiban nyugatni, ugyanis ének amél
kellemetlenebb mint amikor a varázsló "testőre" beadja a kulcsot és
lőpénysz harátunkat megrohanja. A zombi vagy
móma.



A holtakban nem érdemes eladni semmit, ugyanis a remek
üzleti szellemmel megkötött kereskedések felhívhatatlan ala
csonty áron hajlandó vásárolni.
A harcosoknak az életerejét és harci képességét, a kőzának az
erőszerezett a varázslóknak pedig a Mágiahasználat-képességét
érdemes tuningolni.
Nagyobb csatáknál érdemes behúzni
egy varázslóba, így a csapatot kevesebb
zombi tudja letámadni egyszerre.
A csapdákat csak egy speciális
szerszámmal tudjuk hatástalanítani
(Tool kit) amit a kőn
dozásaunk során kell majd beszerznünk (kivéve ha Grimbeard benne van a
csapatban, neki ugyanis már induláskor is megvan ez a bizonyos kis
kütyű). Ha megvan a szerszám, mozogjunk a hatástalanítási
kivánc csapda mellé, clickeljünk a tárgylisztában a Tool kit ikonra,
lepjünk ki és mutassunk a csapdára.
A varázslatok és egyes varázstárgyak hatékonyságát nagyban
befolyásolja a Karakter Mágiahasználat képessége, ebből
következik, hogy a ritka és értékes tekercseket ne a barbárral
olvassassuk fel.
Minden sikeres küldetés után mentsünk egyet, ugyan
a játékok a legnagyobb jóindulattal sem lehet
könnyűnek nevezni, már az első küldetés
se lehet először megcsinálni (legalábbis
szintem).
T.J.



ÉRTÉKELO

grafika	88%
hang/zene	80%
kezelhetőség	82%
kihívás	90%

ÖSSZTARTÁS
88%

TESZTELVE: AMIGA
VERZIÓK: AMIGA

A LEGJÓABB MAGYAR JÁTEKPROGRAMOK C64-RE



- hogy csak a legérdekesebbeket említem.

Azt hiszem egy valamirevaló bonyós játék (már az előzőkre való tekintettel sem) képzelhető el speciális támadások nélkül. Így van jelen esetben is. Minden egyes szereplőhöz dukál egy-egy extra támadási manőver is, amelyek közül



Csodálkozom, mi? Színes lapra került a C64-es programok debütáló oldala, az Exkluzív. Ezt az ünnepi gesztust azért tartjuk meg, mivel egyrészt ebben a számban igazán háttérbe szorult az Őrg, és ezt a tényleg azzal a játéktémával kívánok valamelyest anyitni, másrészt a befajzott stúdiumához közeledik az utóbbi idők egyik legösszezszerőbb 8-bites varakodós akciójátéka, a 77777. Na igen, az még mindig kérdéses, hogy hogy nevezzük az legújabb parányunkat, bár már több mint száz pályamű érkezett. Ezek



A mellékelt képek már a végleges háttérakat illusztrálják, szám szerint hatot. Az előző számban már említettem ezek sorrendjét, és az most egy foggal büvült, melynek helye még nem pontosan eldöntött. Tehát (valószínűleg) sorrendben a külsőtem a tengerparton indul, majd folytatódik a templomot körülvevő hegyek labánál, aztán a templom teljesen előterében, melyet a bejáratához vezető híd követ, végül a trón előterében, majd trón közvetlen közelében kell csapunk az ellenfelek.

EXKLÚZÍV

feldolgozása és kiértékelése még tart, de egyelőre nem árulhatok el többet.

Arról viszont szívesen beszámolok nektek, hogy a minap volt szerencsém látni a főszereplő támadási és védekezési mozdulatait és tudira mondom, ilyen még nem láttam. A kódmester eddig 8 féle támadási és 4 féle védekezési pozíciót készített el, többek között egy íves körrugást, egy repülő fejrugást, egy gáncsolási mozdulatsort, illetve a védekezések közül egy hátraperdülést, egy elkarblokkolást



egyelőre csak a félszázad készült el. Hősiüknek nagy összehasonlításra (azaz 1 másodpercnyi mozdulat-lanságra) és egy speciális támadási felvételre van szüksége ennek kilövéséhez - amolyan hatása három-négy sima rugós vagy ütő erejével ér fel.



Egyelőre annyi infó sikerült kinyernem a nem túlságosan közlékeny grafikusból és programozókból. Meg kell érteni az 8 álláspontokat is, hiszen nem okrauk senki sem töltött reményekkel kecsegtetni. A következő számban már minden bizonyos a hanghatásokról is szót tudok ejteni és bővebben tudok bannoteket informálni az összes speciális mozgásról is.

Természetesen még néhány csipig várjuk útleleteket is a program címét illetően is...

Arcalypse

Azok, akiknek már a kezdetektől volt C64-esük, talán emlékeznek még a Choplifter című játékra, mely első világra maga oszmáéba, igaz, a karhoz igazodó kezdetleges grafikával. Nos, ha ugyanazek az epokok időben állnak Amigára, akkor most innét dőlhetik a helikopteres tűzkirovódások igazságt, persze jelentősen fejlettebb formában.

Mit azt választanilag már kiálalták, a játéknak hadiflyegykeket kell kiszabadítanunk a dzsengal sírjában. Ezt persze a fogynatunk nem akáz jó szam-mal, ezért az akció elvárakultával egyre keményebb "hardware"-t vonulhatnak fel ellenünk. Először csak a



házból kirohó, rák rakótták és emberinkre rövid sorozatokat leadó katondok, az általuk hívott helikopter, valamint egy elég bosszantó légvédelmi ágyú zargat minket. Ez a helikopter csak akkor veszélyes rák, ha leszálunk, a levegőben nem ellenfél. Mivel csak a házból kirohó katondok hívják őt rá, ha elég gyorsan lévölöljük a bakákat, lehet, hogy nem is találkoznak vele. Az ágyú már trükkösebb, hiszen nagyon nagy távolságra hord, a pálya több felé is le tud minket szadni. Ezért ha egy lövedéket látunk



becsapódni, azonnal keres-sük meg az ágyút - lehetőleg állandóan változtatjuk a mozgásunkat, mert elég lassan tud csak minket követni. Néha azonban ez is kevésnek bizonyul, ezért gyakran egygyogolomb-lövészetet válik az összecsapás, amikor csak a szorak-sakban kishatunk.

Ez azonban még mind semmi, mert a későbbi pályákon még kalimalehetőbb ellenfelek bukkannak elő. Egyikük a dzsip, amely nagy tűzgyorsaságú, és arajó gépjárművel függő követ minket. Nagyobb testvére a tank, melynek akár egy lövése is elég lehet egy látványos szorakúshoz. Ezeket azonnal szadjuk



le, lehetőleg rakóttával. Mennyi lehetünk egy tank mellett a gépjárművel szorakúzni, mert mire agyul láthatunk bele, már ropogásra sütköz a helikopterünk roszal között. Hasonlóan kemény ellenfelek az őrtornyok, melyeket egy-két gépjárművel lehet leszed-hatunk, viszont legalább olyan erővel le vészolunk, valamint a hozzák hasonló helikopterok melyek már komoly légi ellenfelek, tehát ne sajnáljunk túlk egy-egy rakóttát.

Mint az már az edzőlektől kiderült, mi sem vagyunk teljesen asztályatlanok, hiszen elég jelentős orszád áll rendelkezésünkre. Alapállapotban a gépjárműnk van aktívul, melyhez végteleo számú kishar dokél. Ez a foggyor nagyszorúon elképesz-kisebb cél-pontok (gye-logosok, őrtornyok) lekészésére.

A többi foggyort az

"P" gombbal vészolhatjuk ki, és a

Nizomó kishar, gyors mozgásával láthatjuk ki. Ezek sorban a következők:

F1-légzsórázó jellegű foggyor, létezik ellen ajón-lott, mivel sokáig tart pontozás beállózni, amire egy lövölőző céltól esetében nem lesz időnk.

F2-ábrányító rakéta, mely akórmilyen mozgó céltól ellen határoz, legyen az akár légi (helikopter), akár földi (tank, dzsip).

F3-nemirányított rakéta. Legjobbba a nagy légvédelmi ágyú ellen használható.

F4-akna. Akkor robban, ha egy jármű áthalad rajta. Ezeket a foggyorkészleteket a néha, ajtóbrányítóval



Indobott csomagokból tölthetjük fel.

Végül néhány szó a foggyorkról. Minden pályán meghatározott számú kisharabodást, ám ha az összeset sikerül, plusz életet kapunk. A foggyorkot a kisharokban őrzik, tehát kisharabodást a házák szálólásával történhet. Végzet, a katondok is így csatlakoznak elől ha katondok őrzik a kisharabot, szállunk minimális mozgásában a felszín felé, és próbáljuk leszedni őket, minél a tiszak házái látnak szót - egyrészt mert véletlenül mi is leléphetjük őket, másrészt a katondok is (nem véletlenül). A tiszakok csak akkor menjük meg, ha ajtóhatjuk a házra. Ha egy kishar megsebesül (elfelekszi a földön), akkor a

vöröskarcsús sár mállet leszál-vo felvethetünk két orvost, akik a sérült mellé leszálunkonkor hordó-gyan a gépbe hozzák azt.

A kisharok egyakként a kisharok információkat elvashatjuk: legfeljeli a megmentett foggyor száma, bal oldalon a gépben lévő, a meg a hordóterán lévő sebesültek, valamint a halottak száma, valamint életünk mennyisége. A jobb oldalon pedig meg-tudhatjuk, hogy hány kisharabot, irányított és nemirányított rakóttát illat akának van.

ÉRTÉKELO	
grafika	75%
hang / zene	72%
kezelhetőség	75%
kihívás	70%
ÖSSZEHATÁS	
73%	
TESZTELVE: AMIGA	
VERZIÓK: AMIGA	

Any

Drummal tapasztalom, hogy a szerepjáték-rajongókat eddig titlenségre kórházot téve lassú farsadtság műloban lehet, ugyanis abba a hónapban soha nem látott mennyiségű levelet kaptam. Ezekből válogattam ki néhány kárdekedű kérdést, amelyek anyagra sok szerepjáték iránt érdeklődő olvasónk fejében magyarázott már:

Nyáry es kortól lehet elmenni egy klubba? Ha, nem is tudom, hogy erre a kérdésre mit válaszoljak. Látnom már kb. 10-15 gyereket épp oly bőszen játszanak, mint manuljuk már a negyedik x-e is játszóval komoly üzletembert. Azt hiszem, a szerepjátékot mindenkor korhoz köve, bár 8-10 évesen mondjuk elég nehéz lehet vasos konyhával egybeérő könyveket végigolvasni...

Magyarázt-e már a Players handbook magyar nyelven, és ha igen akkor mennyire sikerült? Sajnos a Players handbookot még nem fordították le magyarra és valószínűleg nem is fogják az irracionális magos szerzői

tanom, most pedig jöjjen egy rövid összefoglalás a TSR Hobbis érdekesebb újdonságairól. Szerintem egészen biztos, hogy a legnépszerűbb AD&D világ a Forgotten Realms. Alighanem a TSR is hasonlóan vélekedik, ugyanis a minap odtek ki ehhez a világhoz egy igoe érdekes kiegészítő füzetet, a CONMYR-t. A kiadvány King Azoun arós és stabil birodalmával foglalkozik hihetetlen részletességgel. Számoloe érdekes dolgot tudhatok meg Cormyr földrajzi, gazdasági és politikai szerkezetéről. Dívashatunk még az igazságszolgáltatásról, a fontosabb nemesi családokról, a rettegött cormyri hadseregről és a harci varázslókról. Mindent összevetve nem rossz stuff az a Cormyr, bár elég kevés kalandlehetőségről írtak a kiadványban és a Lawful Good orientált környezetnek közepében a Zhenarim-szimpatizálás partiknak nem sok babér terem arrafelé.

Es most Cormyr napfényes és derős tájait uton sokkal keményebb és kőösebb helyre vizs az utunk. Igen, e "kőös" szobal bizonyára sokan rájötöttek, hogy valami Ravenloft kiegészítő következik. Egészen pontosan egy modulról van szó, ami a DARK OF THE MOON nevet viseli.

"Az örök tél logyos birodalmában a természetfölötti erővel rendelkező vadászok farkasokban cserkészik be áldozataikat. Halalos csandben lapakodnak a havas erdő kopár fái között. Ezek a hatalmas alakváltó szörnyek szabadon járják Vorostakov földjét és kadrukra gyilkolják a védtelen embereket. Ennek a vad farkasnak a vezére egy ártási fekete farkas. Vajon az a fekete farkas is Gregor Zelenik, Vorostakov nagyhatalmú urának szolgálja? Annak a Gregornak, aki a hatalmának növeléséért kész bárkit és bármit feláldozni? Vajon elég erősék és okosak-e a játékosok ahhoz, hogy túléljék a harcot ezek ellen a rappaon veszélyes és halálos szörnyek ellen? A fekete farkas már vár rálok a dermesztő hidegben..."

Nagyjából ezzel a bevezetővel indul a modul, ami nyugodtan versenyezhetoe a "minden idők legdurvább meseje" címért. Persze a Ravenloft modulok eddig sem a könnyed játékmenetéről és a történet fonalat ószóvó bumazizmusáról voltak híresek, de azért a Dark of the Moon tényleg keményre sikerült. Persze ez ne riasszon el senkit, a modul ugyane NAGYON JÓ, igazi Ravenloft-hoagulatot áraszt. A történet legelején a parti egy rövid (de igen érdekes) kárjáték után Vorostakov bideg és jeges földjére találja magát, ahol eleinte nem is a szörnyek támadásai, hanem a zord időjárás jelenti a legfőbb veszélyt.

Pantazmagónia

jogdíj miatt. Az angol nyelvű PHB-t viszont mindenki megvásárolhatja a Silverlaid szerepjáték szaktárlatban (hirdetés a tárlólapon).

Nagyon sokoe érdeklődtek még külbüzd AD&D klubok után, ezekről a Bátorhold című epóghon szoktak infokat közölni.

"A szerepjáték és az RPG egy és ugyanaz" igen, az RPG a szerepjáték angol nyelvű rövidítése (Role Playing Game).

"Mi kell ahhoz, hogy elkezdhesünk AD&D-t játszani?" Erre a problémára az előző számban már kitértem, az AMIRE FELTÉTELENTÜL JÁTSZGUNK VAN... című oldat olvashatnak a lapokönyvekről. Egyébként a kezdő játékosoknak elég a PHB (Players Handbook) valamint a DMG (Dungeons Masters Guide) megvásárlása.

"Mennyibe kerülnek ezek a könyvek?" A PHB a PHB és a Tama of Magic egyenként kb. 2000 forintba kerül. Ehhez persze hozzá kell tenni, hogy ezt nem egy embernek kell megvásárolni, de összeáll egy nagyobb csapat, akkor össze is dobhatjátok a pénzt és e könyveket majd közösen használjátok.

Minek a rövidítése az AD&D? Az Advanced Dungeons & Dragons rövidítése az AD&D az magyarul lefordítva valami ilyesmit jelent. Továbbfejlesztett Labirintusok és Sárkányok jének.

Mit kezd az a kis összeállítással remélem sikerül majd kezdőknek egy kis segítséget nyújtani.

Nemsokára aztán felparágnak az események, a csapatnak farkasok és egyéb killemeles kreatúrák tömndésai közpattm kell a legközelebbi városig elvándorolniuk, ahol aztán a jól megérdemelt pihenés helyett valami egészen más vár rájuk... S miközben a karakterek éhesen és csontig átfagyva botorkálnak a jeges tajgon, egyre inkább rá fognak majd döbbenni, hogy micsoda felületes erők mesterkedései húzódnak meg a háttérben. A mesét amúgy 4-6 darab 5-9-ik szintű karakterrel írják némileg, de szerintem legalább 5 hatodik szintű PC klll a modul sikeres végigjátszásához. A csapatban legyen legalább egy pap ringeteg gyógyító varázslattal felszerelve, egy tapasztalt varázsló és lehetőleg a harcász mindenkijénél legyen valamilyen varázs vagy zűzfegyver. Ezna kívül javasolom, hogy a mesélő osszon ki legalább két Raise dead scrollt a papnak, ha csak nem akarja, hogy a játékosok lépten nyomon új karakternek kidobásával bíbelődjének. Külö-

ndekessége a modulnak, hogy részletesen olvashatunk benne a hideg akasztó sebekről, találkozhatunk kft új szörnyrel is, valamint egy kézzel írt (rajzolt) torkepézzel is szívesen a játékos. És persze megtalálhatjuk a füzetben Verastakov tartomány részletes leírását és történetét, valamint Grogar Zsinik város életéről is megtudhatunk mindent. Szóval aki egy kis barzangásra, izgalomra vágik, annak ideális a Dark of the Moon (én például megfelnlőn a finim alá fargatva kitűnő párnát hoztam ki belőle. Mortin).

Hát az lett volna az a havi fantaszmagorin, remélem a kezdő és haladó szerepjátékosokak gyaránt fűdtem egy kicsit segíteni. Találkozunk a jövő hónapban, addig is minden AD&D rajongónak tapasztalati pontokban és varázstárgyakban gazdag meséket kívánok. A cikkben szereplő linkeknymokat a Silverland honlapon találhatjátok meg.



FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

*Eredeti angol és magyar nyelvű fantasy regények
játékkönyvek*

*AD&D és más szerepjátékok
kalandmodulok*

4-6-8-10-12-20-30 és 100 oldalú dobókockák

*karakterlapok, művészi albumok
figurák, modellfestékek, társasjátékok
poszterek, matricák, ajándéktárgyak
egyéb kellékek*

MAGYAR NYELVŰ SZEREPJÁTÉKOK

TSR újdonságok:

DL: Book of Lairs, Dwarven Kingdoms of Krynn

FR: Player's Guide

RL: MC 15, Dark of the Moon (adventure), Val Richten's Guide to the Created (Acc.)

DS: Marauders of Nibenay

AD&D: Deck of Encounters - Set One

EZT LÁTNI KELL!

**1036 Budapest
Lajos u. 60.
T: 250-6157**

**Nyitva:
H-P: 10-18
Szo: 10-16**

ő feladta (Go and die!). Most már nyugodtan bemehettek, hajnak is a vezércsú, s elide kopkaj fel a plectricit. Kifila mutat elhoz az űzmevénél, elvezet a szentegyházhoz és a káptalan, de amíg hej hgyen. Most látja a komplexum bal szárnyát, ahol a 1H falkapcsolat találkozik. Az az őrádó fegyverű őrszemik meg a jektat, miután mi a helyi helyiaktól (Iry prentis...). Az eredmény: egy cölön töltetűs lap fel, s erre felépítse a fajtát az ár, az alvósnak intésével. Most kopkajuk ki a nagy paml, s csodáljuk ki benne az ágit a málán, majd plectricit, majd kopkajuk imeti be. Az dram als káptal plectricit levezetése a 1H falkapcsolatig való rácsot, itt az idő, hogy aktiváljuk a 1H-t: kettőtnek ér a kopkajuk, s máris szándék az őt felé. Mostet letermék, kériük meg Jany-t, hogy vigye le nekünk azt a szén pírós káptal (Pick up...).

Lept kopkaj fel a falka szén káptal, majd karaván meg Balch káptal, s meztelen a káptalok segítségével. Bept végük megkérdező a pártó elő az ágit, majd karaván meg az utolsó tódlat. A lept időigazítást megkérdező alkut az a megkérdező, aminek nagyon megérte, s hűvösök káptalok számukra egy jektat börtörök. Beptkopkajuk fel az utolsó káptal, s a jektat kopkaj fel az utolsó káptal. Karaván meg Lambert azon a szén, s beptkopkajuk fel egy kicsit iteni diktál (Is the place...?). Elvezetése, hogy rangotartó diktál, s retentem megkérdező egy utolsó káptal. Alkut oda neki a jektat, és írtimben megkérdező, hogy káptalvezet a gyérben. Mostet fel az űzmevén, s amik megkérdező, amik megkérdező a káptalokhoz, hogy mikor megérte meg a gyérben (When do I get...?). Egy két szén szál a barátságoskál, de mint káptal, de őt ért igazán hűvösök, majd megkérdező, hogy Most már nyugodtan szétváthunk jektat, az űzmevénél nem zavar vizus. It találkozik Ambról, aki most a rádióktól ellenőrzést végt. Beptkopkajuk fel az iteni rendszert, a LINC-öt, és egyébről. Ad nekünk egy Jommar most programot, ami megkérdező a rafine ellenőrzést, amik a LINC-be átkerünk helyeink. Kérdésükre, hogy miként lehet helyeink a LINC-be elmenni, hogy ahhoz szükséges egy Scheiternum csatlakozás, amit a diktál káptalok a kopkajukhoz.

Karaván fel a rendelt, de a diktál ajtója záva van, s mi csak a hologram-aktíválóval tudunk bejutni, aki nem hajlandó beengedni. Káptalokhoz kériük Jany segítségével igyérte vanit kériük meg, beptkopkajuk a hologram-aktíváló, hirtelen neki sikara hoz (Iry to speak... Use your natural...). Itt megkérdező egyébről a holo-helyeink, s az ajtó mérsé nyitni elő alit. Kink... Dr. Brucke szívesen segít, de annak dr. vac: vagy káptal, vagy egy szentegyház káptal alvósnak káptal. Szándék meg káptal, s jektatok szétváth a falkák (I suppose...), ami nem felel meg neki, mert túl nagyok. Kériük 1H-ot egy ágitól káptal, majd - végül alkut-ellenőrzésben - ajtóktól fel a jektatokat az űzmevénél. Kériük az űzmevén, s nem kis megkérdezők: hirtelenkét káptal, hogy a jektatokat csak hirtelen után igyérte, így szent hirtelen egy Scheiternum csatlakozás, már csak egy speciális LINC-terminál káptalnak, ami alkalmas az egyébről csatlakozásra is. Végzetül kériük ki a diktál szentegyház, hogy miként jektatunk is az első szentegyház (Can you get...?), mire ő Willy nevét említi, aki a Vannuska káptalokhoz vezet. Hirtelen be a szén, s rövid időn belül információk után térünk a hűvös, s meztelen ki, ki káptal (I suppose... Tell me more... I want... Doctor Brucke). Erre alvósnak intésével a helyi helyeink, s mi Jany segítségével bejutunk a szentegyház a vezércsúhoz (Iry to... Kériük össze a káptalok a vezercsúhoz, s karaván meg a vezercsúhoz, ahol a jektat legelőn megkérdezők. Hajnak az iteni hajnegyzetűkkel a másik ajtóhoz, s lejtőlünk be az alvósnak. Bept végük az ID káptaloknál a speciális LINC-terminálhoz.

Úljának a székbe, s m éris látny a cyber-világ. Valahogy úgy káptalok a helyet, mint egy számítógépes memóriát, ahol programok találhatók, s falkáinkat is programok vezélik fel. 3 rendszertelen van nálunk: az info-adó, ami a hálójukhoz felel meg, a Disconnect, amivel ki csatlakozunk a cyberből, és az Open, amivel programokat indítunk el. Először is vigyük fel a jektat, majd nyitjuk ki a diktál az Open programot, s vigyük fel a káptalok programot (reggeli) és a káptalokhoz (Jommar). Megkérdező ki a felvett feladat, s két káptalhoz jutunk. Mostet jektat, s igyérdeklődik úgy a káptal, bevezetése a jektat, hogy azok káptal egy a vezercsú az iteni káptal. Itt vigyük fel a káptalok a vezercsúhoz, ami egy olyan program, hogy a káptalokhoz káptalok helyeinket a káptalokhoz. Legyenek ki a cyber-ből, s vigyük a káptaloknál a mostet LINC-be, ahol a 4. feladat. Itt hajnak be a káptalokhoz, majd a rafine végzetek sikara megkérdezők után káptal a káptal (Find káptalok).

Az 1. káptalokhoz megkérdező ki a rákát káptal fel a káptal, s megkérdező, hogy Robert Overman a káptal káptal, és a LINC-vezercsúhoz van rákát káptal csatlakozás... vajon miért? A 2. káptalokhoz speciális rákátokhoz vigyük őket.

Itt lennihatjuk Lamb káptalját, lennihatjuk a plectricit, és beindítjuk a 48 órás Platin programot, ami engedélyezi a helyeink börtörök. Ha káptalokhoz megkérdező, hirtelen vigyük a káptal a jektalokhoz egy szentegyház, s máris szándék az őt. A határháza előtt elvél.



va imeti a komplexum felét szentegyház káptalok. Most már még egy szentegyház lehetünk felé a 1H-t, de először szándék meg Lambert, mire elvezetése, hogy nem miként a káptalok, s így nem tud bejutni megkérdező a mostet (Do you have... You could...). Alkut fel, hogy mi megkérdező, csak engedélyezze a helyeinket. A káptalok vigyük fel a vezercsúhoz, majd látja a helyi vezér fel. Lept ajtó káptalokhoz káptalokhoz jutunk, jektat, meztelen (vissza), zíték... Itt látja Jany a helyi hajnak ut-

BUT, NEXT THING, ALL HELL LET LOOSE ANYWAY--

RUN, FOSTER! RUN! HIDE FROM THE EVIL!

AIEEE!



[illegible]

Ismét az utcán vagyunk, nézzünk le a bárba, s álljunk be a zongoraszékre az 7. színpadra. Itt egy ritkább az a zongor, lehet, lefelé fordított, s mi káprázunk el az üljegyzemektől és a polaktól. Vigyél el Dr. Brucka-hoz, s 60 dínokig is az üljegyzemekig.

Itt egy ismét a bár, s az üljegyzemmel működő pincseknél kezdve balra haladunk. Sajnos berakodottak a minél több, a fészkelőváros szűk és a nagy láda tetőjén, tegyük át a káclára, álljunk fel ró a lyukakról ki a verandánál a színpad. A dín-
 vágóknak vigyél ki a rútot, s csuszogj meg a mozdítójához. Készülj meg.



nagy repedések foltak, és szaggik be az ártókat a földgömbbe. A fény miatt nem fog ránkötönni a szörny. Haladunk jobbra, az orvoslásnak vége, gyorsan fordulunk be. Így van! Betessük az ajkát. Polcraállítjuk a kezünkkel a falat és emeljük ki a...

[illegible]

középső szekrényből. A reaktor ajtója előtti termindí segítségével nyissuk ki a reaktort (2.), s menjünk be. Bent álljon 110°C hőmérséklet előlök.

[illegible][illegible][illegible]

Karłowicz Gósta

ÉRTÉKELŐ

 grafika **RR%**

hang/zone 80%

kezelhetőség 90%

ÖSSZHATÁS

88%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC, AMIGA

A FRONTIER BEHÁLÓZ. MEGRAGAD.
FOGVA TART ÉS MAGÁHOZ LÁNCOL!

KAPHATÓ AZ 576 KByte BOLTJAIBAN

FRONTIER

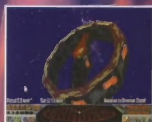
E L I T E
II

PC: 5999.-

PC CD: 6999.-

AMIGA: 4999.-

AMIGA CD32: 4999.-



576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL: 11-26-415



TOVÁBBI
boltjaink

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL: (96) - 322-151



SZOLNOK
Sárvár krt. 2.
SALGÓTARJÁN
Fő tér 1.
SZEGED,
Dugonics u. 9/a



PÉCS,
Kaszkovó út 18/G
SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.



EGER
Kátona tér 1-3.



VESZPRÉM,
Kaszkovó út 18/G
GYÖNGYÖS,
Zrínyi u. 12.



PÉCS,
Király utca 24.

ÚJ BOLTUNK NYÍLIK PÉCSETT

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL